Теневой двор

(Shadow Court (7005) 1-56504-710-9)

(версия 1.0)

Перевод:	WinterMute, Лианна ап Лиам, Дрого, Аваллах, Einar, spam-bot, Patrick
Редактура:	
Сборка:	alex56

Уважаемые читатели, доперевод данного текста выполнялся для проекта «Россия в ночи», если после прочтения данного материала у вас остались положительные впечатления, и вы хотите помочь дальнейшему развитию horror-игр в России, то вы можете этому поспособствовать, переведя посильную суммы на счет 410011595065548, в Яндкс-деньгах или на кошелек Вебмани - R595417461885.

Заранее спасибо!

От составителя: Хотя данный перевод у меня и лежал на диске довольно давно в готовом виде, я долго не решался его публиковать. Мои сомнения вызваны были тем, что над переводом трудилось довольно большое количество человек, и поэтому он местами сильно различается стилистически и терминами. Конечно, дело бы исправил бы толковый редактор, но российский СМТ ими не богат. Тем не менее, перевод завершен, он вполне приличного качества и очень даже доступен и понятен читателю, а поэтому всем удачного прочтения. И надеюсь перевод вас не разочарует!

ОГЛАВЛЕНИЕ:

Вступление: Конец невинности.....3
Перерождение.....7
Глава первая: Бесконечная Зима.....29
Глава вторая: Путь Тени.....41
Глава третья: Колесо года.....74
Глава четвертая: Придворные Теневого Двора и прочие Неблагие.....98
Глава пятая: Темные искусства.....144
Глава шестая: Повествование.....158
Глава седьмая: Самайн.....189
Глава восьмая: Известные (и не столь известные) Китэйны207

Вступление: Конец невинности

Любой сон таит обещание кошмара. Фактически, именно в самые темные наши часы мы часто находим величайшую правду. Те, кого беспокоят кошмары, с нетерпением ожидают рассвета. Утренний свет на время загонит тени обратно. Иногда мы помним наши кошмары и учимся на них. Иногда мы глупы и забывчивы.

«Теневой Двор» это альтернативный подход к игре «Подменыши» – это версия игры для людей, уставших от слащавости и света, сага для тех, кто алчет ночи. Подобно тому, как прекрасные грезы блекнут и умирают, любой подменыш может – обстоятельства ли тому виной, интриги или свободная воля – покориться кошмару, ожидающему внутри Грезы. Эти обреченные обнаружить величие пробуждаются и узнают из того, что они видели, но те, кто так и не пробудился, спускаются дабы встретить свою Неблагую участь.

Тени длинней всего, когда зима наиболее студеная, и мир замерзает. Доверия и чести почти не найти, и выживание часто зависит от обмана и предательства. Благие феи укрываются от зла в мире, но Неблагие пируют в нем. Они живут в темном мире, и ими движут инстинкты и сиюминутные импульсы.

В окружении отчаяния и страдания Неблагим лучше всего. Разрушение других существ дает им силу. Для темнейших из фей Зимнее солнцестояние и его ритуал Самайн отражают природу мира вокруг них. В Самайн, когда

сам ветер пахнет злобой, Благие Китаин уступают своим Неблагим родичам одну праздничную ночь, и Неблагие выбирают между революцией и раскаянием. Когда ритуальные костры Самайна горят ярче всего, Неблагие клики пируют в хаосе и безумии.

Высокомернейшие из фей, члены Теневого Двора, в эту ночь сильнее всего. На один вечер им не нужно скрываться и обманывать. Передаваемые шепотом секреты, непроизносимые деяния и славная анархия открыто чествуются, пока истории рассказываются вокруг пылающих костров… пока не вернется заря, и Туманы Самайна не сотрут воспоминания в умах жаждущих забыть.

Однако, мы пока не можем говорить открыто. Все еще время для шепотов и ценимых секретов. Садись с нами подле костра, пока знать тужится и пыжится в своих вычурных тронных залах далеко отсюда. Осуши флягу горького эля, пожуй кусок обгорелого мяса и смотри в костер. Вскоре ты поймешь, что беспокоит тебя. Поняв, что ты чувствуешь в темнейшей части своего сердца, ты покоришь кошмары, что терзают тебя.

Как использовать эту книгу

Теневой Двор это альянс, скрывающийся за Неблагим Двором. Они считают, что Благой Двор испортил общество Китаин, где подменыши рядились в человеческие личины и почитали заплесневевшую мораль. Они борются за защиту прошлого, но Теневой Двор готовится к новой эпохе. Свержение аристократии и уничтожение Благого Двора это только начало.

Большинство его членов набирается из Неблагого Двора, хотя Благие тоже, бывало, предавали своих товарищей и присоединялись к своим зловещим собратьям. В этой книге вы найдете все, что нужно, чтобы вдохнуть в Неблагих жизнь, присоединитесь ли вы к Теневому Двору или будете бороться против него. Понимание и олицетворение Неблагих требует от вас общаться с ночью, присоединиться к легионам порока.

Политика, культура, религия, романтика, честь – каждый аспект их жизни отклоняется от нормы. Высшие идеалы, то, что считается гуманизмом, это всего лишь отступление от истинного себя, темного себя. Погружающиеся в интриги Теневого Двора Феи все глубже втягиваются в безумие, рискуя духовным падением. К счастью, путешествие не обязано оканчиваться аннигиляцией. Герои преодолевают это испытание и спасаются, в то время как антигерои и злодеи находят извращенное блаженство в гуще своих кошмаров.

Сам мир отражает участи этих фей. Либо равновесие будет восстановлено, либо мир погрузиться в красоту и великолепие вечной ночи.

Содержание

Первая глава дает смутное происхождение Теневого Двора и обнажает их идеал Бесконечной Зимы. Их цели лучше всего подведены в Манифесте, направляющем их к их Неблагой участи.

Вторая глава углубляется в то, что значит быть Неблагим. Представлены многие аспекты культуры Неблагих, включая важность Живой Картины. Также даны подробности

о фракциях Неблагого Двора, тайных обществах в союзе с Теневым Двором и трех знатных домах Неблагих.

Третья глава исследует духовность Неблагих и дает дополнительные подробности об их календаре. Венчается она событиями Самайна, как показано в Седьмой главе.

Четвертая глава дает дополнительные подробности о Неблагих персонажах, включая добавочную информацию о смертных обличиях фей и китах. Наконец-то предстают Таллаин, не слишком дальние кузены Китаин.

В *пятой главе* открываются Темные Искусства, практикуемые Теневым Двором, а заодно и новые горизонты для Разорения.

Шестая глава окажет помощь Рассказчикам, готовящим приключения по Теневому Двору. Вы найдете расширенные правила для Опустошения, слегка иной поход к Банкам и идеи по включению Теневого Двора в структуры хроник.

Седьмая глава исследует полную важность Самайна. Все аспекты этого наиболее важного праздника открыты в этой главе.

Восьмая глава служит доской почета падших фей с образцами персонажей и историческими Теневыми Придворными, охватывая их от детей-убийц до Отрекшегося Принца.

Тема

Несмотря на все усилия подменышей поддерживать гармонию, мировое равновесие утрачено. Каждый подменыш борется за собственную судьбу, уравновешивая благородные идеалы своего Благого Наследия и предательскую тропу

своей Неблагой природы. У каждого героя есть потенциал стать ужасным чудовищем, у каждого злодея есть шанс на искупление. Ваш герой может лишь кратко переживать свою более мрачную натуру, или же он может решить навеки отвернуться от лжи чести и рыцарства. Те, кто опустились глубже и быстрее, ищут придворных теней. Жертвы, навеки пойманные в глубинах Теневого Двора, никогда уже не могут вернуть себе утраченное. Без равновесия между светом и тьмой, порядком и хаосом, миру настанет конец. Теневой Двор как раз и работает над разрушением этого равновесия.

Настроение

Настроение Тенедворового приключения должно отражать настроения Неблагих. Они живут в мире обмана и интриги, страсти и лицемерия. Им ведом юмор, но черный. Есть и надежда, но у нее всегда есть цена. Всегда есть шанс победы, но она никогда не приходит без борьбы или жертвы. И совсем как Неблагие уничтожают своих противников, чтобы принести изменение, так и мир вокруг них постоянно меняется. Заключившему союз со своей кликой и вооруженному своими инстинктами, тебе противостоит мир тьмы. Да начнется игра!

Перерождение

Джеки Кассада

- Я требую права на справедливый Фиор! – голос Даркэйна эхом отозвался в зале аудиенций его брата. Молодой лорд ши стоял расслаблено, и безжизненная полуулыбка превращала его тонкие черты в образец высушенной красоты. Окруженный полудюжиной рыцарей своего брата, Даркэйн ждал ответа. За кольцом стражников, которое отделяло его от других придворных, раздалось перешептывание, так как лорды и леди двора барона Абержина пытались угадать реакцию своего сюзерена на вызов, брошенный им его брату.

Со своего трона из резного кедра, увенчанного эмблемой Дома Эйлунд, Абержин изучал своего пленника с вдумчивым расчетом. Прошел год и один день с тех пор, как Даркэйна изгнали из фригольда его брата после ссоры, которая стала всего лишь одним из событий в долгой истории ревности между братьями. Абержин ожидал, что его брат вернется, так как он всегда возвращался после изгнания в прошлом, но в этот раз способ возвращения Даркэйна удивил его.

Барон поднял руку, приказывая стражникам отойти.

- Позвольте моему брату подойти,- сказал он. Шепот двора стих, сменившись тишиной, в которой шуршание шелковых одеяний и позвякивание серебряных браслетов звучали, как раскаты грома.

С грацией крадущейся кошки Даркэйн преодолел несколько шагов и оказался перед троном своего брата.

- Ты изменился, – просто произнес Абержин, но в эти несколько слов он вложил свою оценку обличья своего брата. Пусть Даркэйн все еще был красив неземной красотой ши, в его облике появилась некая дикость.

Его длинные волосы цвета воронового крыла свисали копной косичек, не скрывавшей его выбритые виски. Оба брата предпочитали темные тона в одежде, но Даркэйн теперь был полностью одет в черное, начиная от своей свободной шелковой рубашки и кожаной куртки до черных облегающих джинсов и подбитых черным деревом сапог до колена. Все в его облике указывало на трансформацию, которая была не только физической, но и вселила в его сущность тьму теней, скитающихся в дальних уголках грезы.

- Если ты имеешь в виду, что я выбрал для себя Неблагой путь, то ты прав,- Даркэйн широко раскинул руки, ладонями вперед, и отвесил насмешливый поклон.

- Ты не можешь отрицать, что вступил в мой домен неприличными образом и с дурными намерениями, -сказал Абержин. – Ты притащил несущий Банальность предмет в сердце моего фригольда, поставив под угрозу его святость и подвергнув моих подданных большому риску.

- Я проехал на моем мотоцикле по горной тропе до этого забытого богом места, – ответил Даркэйн, осматривая обширный зал, в котором он стоял. В смертном мире, фригольд барона Абержина состоял из заброшенной лыжной базы в горах Катскилл. Скрытое Гламуром от глаз неверующих, здание и его окрестности были превращены в химерическую смесь элегантной простоты и очарования сельской природы.

- А что это за пакет железных штуковин ты привез в своей седельной сумке? – голос барона казался еще более холодным от того, что в нем не было злобы. – Ты же не думал, что я оставлю безнаказанным такое нарушение правил гостеприимства.

- Подарок для тебя, – сказал Даркэйн, – напоминание о мире, который ты отрицал столь долго и который является частью тебя в той же мере что и любые сооружения из твоего драгоценного Гламура.

Абержин покачал головой:

-Ты же не ожидал, что я приму этот подарок как что-то большее, чем вызов. Само твое присутствие тут – насмешка надо всем, что нам дорого.

Смех Даркэйна эхом отозвался под сводами зала:

- Ну, тогда ты наконец правильно все понял, – сказал он.- Я хотел бросить вызов тебе и всем, кто стоит так близко к свету, что не может видеть тьму, которая окружает его и придает ему смысл, – лицо Неблагого вельможи внезапно приняло серьезное выражение.

- Брось мне вызов, который позволил мы мне доказать тебе, что наше существование имеет больший смысл, чем цепляние за обреченные на медленное умирание старые порядки.

Тревога в голосе Даркэйна вызывала реальное опасение на лице его брата.

-Я не верю, что ты можешь убедить меня, что в твоем пути есть какая-то особая прелесть, – сказал Абержин, – и не могу простить тебе тот метод, которым ты решил снова привлечь мое внимание. Но я могу принять твой вызов, так

как твое требование судебного испытания – почетный обычай среди нашего рода.

Даркэйн в тишине ждал, пока его брат произнесет свой приговор.

Абержин встал перед собранием вельмож и простолюдинов, которые собрались вместе, чтобы отметить грядущий праздник Самайна.

- Когда ночная тьма опустится на землю, зажгутся костры Самайна, и мы на один вечер откажемся от нашей Благой природы и предадимся изучению тьмы, что живет в нас. Сегодняшние празднования будут проведены в честь Теневого Двора, который решил направить нам своего представителя в лице моего брата, лорда Даркэйна.

Барон сошел со своего трона, и, сняв со своей головы серебряный венец, вложил этот символ власти в руку своего брата.

Даркэйн посмотрел на венец, а затем на своего брата.

- Это что, шутка? – спросил он.

Абержин ответил на вопрос своего брата, улыбнувшись во весь рот. В его глазах был хищный взгляд шахматиста, объявившего гамбит в дебюте партии, которую он не планировал проигрывать.

- Это не шутка, – тихо произнес Абержин. – Ты требовал испытания, и сегодня я устрою тебе такое испытание, каких ты еще не видывал. Сегодня ты будешь править вместо меня в качестве лорда этого фригольда. Частью твоего долга перед твоими подданными будет обучить их тонкостям Неблагого образа жизни. В конце концов, ты же хотел этого с самого начала, не так ли?

Даркэйн почувствовал взгляды собравшихся Китэйнов и услышал приглушенные шепоты, указывающий, что двор его брата – теперь ставший его двором на один вечер – не понимали намерения Абержина в той же мере, что и он сам.

- Я ожидал чего-то более утомительного,- признался он шепотом, который, как он надеялся, должен был донестись до ушей его брата.

Теперь была очередь Абержина смеяться, когда он сопроводил своего брата к кедровому трону и встал в ожидании, пока Даркэйн займет своего места.

В зале для аудиенций происходили не слишком бросающиеся в глаза перемены – пажи с факелами задвигались вокруг стен, зажигая канделябры с черными, коричневыми и оранжевыми свечами. Гирлянды перевитых с рожью, розмарином и бузинными ягодами веток бузины висели на каждой стене. Передняя дверь зала была открыта во двор, где уже была сложен будущий костер Самайна из поленьев и прутьев. Последний закат октября окрасил небо над фригольдом горячими брызгами алого и золотого, а затем солнце удалилось на заслуженный отдых среди гор.

Малыми группами придворные покидали зал, чтобы вернуться позднее в странных масках и костюмах для сезонного ритуала перевоплощения. Группа музыкантов стояла поодаль, ожидая сигнала играть.

Даркэйн осмотрел залу, в которой собрались его внезапные подданные на один вечер. Надев на голову врученный братом серебряный венец, он повернулся к Абержину, который стоял перед троном на том само месте,

которое Даркэйн занимал всего лишь несколько мгновений назад.

- Так когда планируешь раскрыть карты?- спросил Даркэйн с подозрением.

Абержин поклонился Даркэйну с насмешливой скромностью. Когда он поднял голову, в голубых глазах ши светилась коварная радость.

- Ты слишком хорошо меня знаешь, – произнес Благой лорд.- Так вот, выкладываю все. Я принял твою просьбу о судебном испытании, и дал тебе первую часть твоей задачи – править этой ночью как Лорд Самайна и обучить нас Неблагому пути. А вторая часть, то самое «сказать Б», что ты имеешь в виду – это углубиться глубже, чем ты желаешь, в детали того, каково это – быть сторонником тьмы. Я бы хотел, чтобы ты раскрыл мне – и всем, кто пожелает прислушаться к нашему разговору – сокровенные тайны Теневого Двора.

Прежде, чем Даркэйн смог ответить, Абержин снял с пояса тонкий, украшенный драгоценными камнями кинжал, и провел острой стороной по своей ладони, оставив на ней тонкий порез. Повернувшись спиной к брату, барон поднял окровавленную ладонь, подставляя ее под быстро исчезающие лучи заходящего солнца. Продолжая оборачиваться вокруг своей оси, пока он снова не стал лицом к лицу с Даркэйном, Абержин вогнал кинжал в полированные дубовые доски пола между ног своего брата.

Когда он слушал слова Абержина, Даркэйн ощущал, как над братьями собирается Гламур, формируя между ними неразрывную связь.

- Дубом, светом и кровью, -начал Абержин, – Я заклинаю тебя говорить те вещи, которые ранее произносились только среди тех, кто обитает в тенях грезы. Это испытание я налагаю на тебя, этот вызов я бросаю тебе, этот гейс я произношу в твоем присутствии. Пусть костры Самайна осветят самые темные углы твоего разума, чтобы мы смогли получить пользу от твоих знаний и узнать правду о тех, которые столь упорно хотят подорвать все, что мы построили столь великими трудами. Если же ты провалишь свою задачу, то все, что ты попытаешься свершить после этого, обратится в ничто.

На лице Абержина появилось выражение триумфа, когда он перевязывал свою раненую руку шелковым носовым платком, а затем он снова поклонился Лорду Самайна.

Даркэйн пристально посмотрел на брата.

- Ты же знаешь, что существуют тайны, которые нельзя безопасно открывать тем, кто не принадлежит к Теневому Двору, -сказал он. – Ты задал мне задачу, которая, если я ее выполню – а я, кажется, обязан ее выполнить – оставит меня на милость тех, от кого милости лучше не ждать.

- Ты же просил испытания путем Фиора, не я, – сказал Абержин, – Я всего лишь исполнил твое сокровенное желание в эту ночь, руководимую нашими внутренними страстями.

Даркэйн рухнул на трон, закинув одну ногу на ручку трона, и устало пожал плечами. Он позволил себе язвительную усмешку, кивнув своему брату в знак признания умело сделанного первого хода.

- Раунд первый остался за тобой, – произнес он, – Я попросил возможность обосновать те изменения, которые произошли со мной, и ты дал мне этот шанс – и даже больше, чем я просил. Ну что, с чего мне надо начать?

- Начни с того, что ты объявишь начало вечерних торжеств, -сказал Абержин, показывая на дверь и на темноту, которая наконец спустилась на землю.

Даркэйн посмотрел вокруг, на музыкантов, которые стояли наготове со своими инструментами, на собравшихся Китэйнов, великолепных в роскоши нарядов Самайна, и на факельщиков, которые собрались около трона, ожидая сигнала зажечь костры во дворе перед тронной залой. Подняв одну руку, Неблагой ши махнул ей ленивым жестом, указывающим на всех его подданных.

- Да зажгутся костры, да зазвучит музыка и да начнутся торжества в честь Самайна! Да здравствует Дискордия!

При звуках его голоса зал наполнился какофонией гремящей музыки и пронзительными голосами вельмож и простолюдинов, отбросивших условности этикета и цивилизованности и поддавшихся искушению ночи без ограничений. Спустя несколько секунд во дворе расцвел сад огненных цветов из пламени костров, которое наполнило воздух искрами и подчеркнуло звуки музыки треском поленьев. Многие гуляки выбежали из палаты, привлеченные открытыми огнями и обещанием большего количество удовольствий во тьме за гранью света костров.

Абержин сел у ног своего брата, выглядя как ученик, ждущий урока учителя. Даркэйн выглядел потерявшимся в своих мыслях, и его взгляд был прикован к спектаклю

крутящихся в танце фигур. Наконец он указал на одну из танцовщиц, стройную женщину с рыжеватыми волосами. В толпе дергающихся тел она двигалась под собственную музыку с животной грацией, которая выделяла ее из толпы вокруг.

- Кто это? – спросил Даркэйн.

Абержин заметил, что привлекло внимание его брата, и слегка улыбнулся.

- Если маска, которую она надела, меня не обманывает, – ответил он, – это Моника. Ее театральная труппа имеет зимний дом недалеко отсюда, и она обычно посещает большинство зимних собраний моего двора.

К моменту, когда Абержин закончил говорить, Даркэйн уже поднялся к трону и направлялся к толпе танцующих придворных.

- Куда это ты собрался? – позвал Абержин брата.

Даркэйн обернулся через плечо:

- Считай это вводным уроком Неблагого поведения, – ответил он. – Следуй своим инстинктам. Мои инстинкты призывают меня присоединиться к танцу.

Несколько минут спустя, Абержин встал и направился по следу брата. Жадные руки втянули его в круг гуляк в масках, и вскоре он потерялся в соблазнительных ритмах музыки.

***

Огни Самайна создавали небольшие участки тепла в холодной октябрьской ночи. Даркэйн смотрел, как Моника подбросила в жадное пламя костра несколько веток, одну за одной, с восторженным выражением лица. После танцев они

перешли к прикосновениям, а затем к более интимному общению в одной из многочисленных спален на втором этаже дворца Абержина. Теперь, когда их страсти были временно удовлетворены, Даркэйн и Моника довольно стояли во дворе фригольда и смотрели, как приходили и уходили другие придворные.

- Второй урок планируется? – голос Абержина вывел Даркэйна из его созерцательного настроения. Ши повернулся и улыбнулся при виде растрепанности своего Благого брата. Улыбка растянулась во весь рот, когда он увидел спутника Абержина, стройного темнокожего эшу, чье выражение самодовольной удовлетворенности сообщило Даркэйну все, что ему надо было знать о досуге его брата.

- Всегда можно узнать больше, – сказал Даркэйн, – Особенно такому быстро схватывающему ученику, как, судя по всему, ты.

- Пойдем внутрь, там теплее? – спросил Абержин.

Даркэйн покачал головой:

- Нет, это вполне хорошее место для того, чтобы поговорить о наступающей зиме, -сказал он, – Мы слишком уж привыкли в свету и теплу. Даже легкий холодок заставляет нас искать убежища, хотя куда лучшим будет закалиться против холодов и приспособить зрение к теням.

- Я так понимаю, ты выражаешься метафорами, – сказал Абержин. – Это Лукас, – добавил он, указывая на эшу, – Он прибыл сюда из Пацифики в прошлом году и решил остаться.

- На время, – сказал Лукас, – Я слышал истории о безрассудном младшем брате барона, но вы отсутствовали

при дворе, когда я прибыл сюда. Мне очень понравилось ваше прибытие сюда этим вечером.

Даркэйн кивнул:

- Боюсь, что это самая безрассудная вещь, которую я сегодня сделал, – сказал он.

- Ну, я не знаю насчет этого, – промурлыкала Моника, подбросив горсть сосновых шишек в костер, а затем отскочив, когда они начали трещать и искриться в пламени.

Даркэйн рассмеялся:

- Это не безрассудно, -ответил он, -это было просто весело. А вот это безрассудно, – он отошел от огня, пока не оказался на краю создаваемой костром области светом. Молодой ши глубоко вдохнул, напряг мышцы, а затем устремился к пламени.

- Что ты делаешь? – закричал Абержин, когда Даркэйн бежал прямо на огонь. В последний миг тело Даркэйна устремилось вверх над потрескивающим костром. Моника закричала, и изо рта Абержина также вырвался крик. Лукас внезапно исчез. Спустя секунду его голос раздался с другой стороны костра.

- Он в порядке!

Сразу же после объявления Лукаса, Даркэйн подтвердил свой успех собственным победным криком, и, обежав вокруг костра, присоединился к своему брату и Монике. Лукас последовал за ним с озадаченным видом на лице.

Абержин бросился к Даркэйну и схватил его за плечи, наполовину тряся, а наполовину обнимая брата.

- Ты же мог погибнуть, выполняя этот трюк! – с укором произнес Абержин, чей голос дрожал от плохо скрываемого гнева.

Даркэйн вырвался из хватки своего брата, оттолкнув Абержина назад.

- Если это тебя так бесит, так чего стоишь и ничего не делаешь? – бросил он вызов. – Ты достаточно зол для драки. Так что, давай?

Абержин почувствовал, как что-то в его душе уступило место инстинктам. Он набросился на Даркэйна, который приготовился встретить удар. Моника и Лукас смотрели, как братья дрались. Абержин, который был слегка сильнее и тяжелее своего брата, повалил Даркэйна на землю. Собралась небольшая толпа зрителей, некоторые из которых болели за барона, а другие поддерживали блудного лорда на один вечер. Бой так и не выявил победителя, после того как Абержин потерял равновесие и упал на Даркэйна, что привело к тому, что братья подкатились опасно близко к костру. Внезапно они расцепились и с трудом поднялись на ноги. Бойцов встретили аплодисментами.

Даркэйн стряхнул грязь и щебень с одежды и посмотрел на брата.

- Урок второй – если это пугает тебя, сделай это, – произнес он между вздохами.

Абержин покачал головой, проводя рукой по золотисто-рыжим волосам и вытаскивая из них кусочки сосновых иголок.

- Мне не надо было так терять контроль над собой, – произнес он.

Даркэйн вскинул руки в поддельном отвращении:

- Это Самайн! – объявил он, обращаясь к толпе, которая собралась на звуки драки, в той же мере, что и к своему брату, – В этот вечер нужно терять контроль над собой, в этом весь смысл. Теряй все, рискуй всем, ни в чем себя не сдерживай!

- Где ты научился так делать? – спросил Абержин, указав на костер, – Я ожидал, что ты в последний момент воспользуешься Гламуром, чтобы переместить себя над пламенем, но вместо этого ты просто… прыгнул.

Даркэйн пожал плечами:

- Я провел год и один день в изгнании. Я использовал это время, чтобы изучить тьму и тех существ, которые знают ее ближе, чем мы когда-нибудь узнаем. Мы так изолировались в своих химерических убежищах, утешая друг друга фактом, что мы можем, по крайней мере, частично защитить себя от внешнего мира, что мы не усвоили уроки, которые мир может преподать нам. Я проводил время с Расточителями, Таллэйнами, ведьмами и волками, и они научили меня, как наслаждаться внутренней тьмой, как жить без стыда, как подготовиться к неизбежному. К Бесконечной Зиме.

- Ты говоришь так, как будто ждешь ее с нетерпением, – сказал Абержин.

- Только потому, что это лучше, чем дрожать в страхе от мысли о ней, – ответил Даркэйн.

- Некоторые из нас делают все возможное для ее предотвращения, сохраняя тот немногий Гламур, который остался, – Абержин направился от костра назад к базе. Даркэйн протянул руку Монике, а затем, подумав, протянул

другую руку Лукасу. Троица последовала за Абержином обратно в здание, где уже были накрыты столы для полночного банкета.

Даркэйн взял себе подогретого сидра с пряностями и пригоршню самайновских пирогов и снова присоединился к своему брату близ трона.

- Ну так что насчет Теневого Двор? – начал Абержин, когда Даркэйн снова уселся на трон.

Даркэйн поднял руку в широком жесте:

- Сегодня правит теневой двор, – начал он. – На одну ночь, Благие и Неблагие собираются вместе, чтобы отметить обратную сторону яркости. Завтра ты снова станешь бароном, Моника забудет о радостях, которые мы с ней разделили, а Лукас будет смотреть на тебя просто как нал лорда этого фригольда, но сегодня мы все являемся частью Двора Теней.

Абержин покачал головой.

- Даже я и то знаю больше, -сказал он. – Это – тень Теневого Двора. А я хочу узнать о настоящем.

- Твои слова указывают на то, что ты уже знаешь больше, чем многие, -сказал Даркэйн. – В любую другую ночь признаваться в этом кому-то, в ком ты подозреваешь члена Теневого Двора, было бы опасным.

На лице Абержнина отразилось внезапное понимание.

- Туманы Самайна, – прошептал он, – Ты рассчитываешь на то, что Туманы, которые придут с утра, сотрут сегодняшний разговор о нашей памяти.

Даркэйн поднял бровь и наклонил голову на долю дюйма:

- Это единственная надежда, которая есть у каждого из нас, – сказал он, – Прежде, чем эта ночь закончится, ты будешь знать больше, чем следовало для твоего же благо, а меня назовут предателем нашего дела. Только Туманы могут спасти нас.

- Если мы забудем, – сказал Абержин, – Иногда воспоминания остаются, ну или, во всяком случае, я так слышал.

- Рискуй всем, потеряй все, – ответил Даркэйн. – Слушай внимательно, поскольку я не буду повторять. Да, Теневой Двор существует, и он – мы – вокруг вас, планируем в тайне сделать так, чтобы пережить конец Грезы.

***

Еще один крик смешанного страха и восхищения, за которым последовал хор приветственных криков и улюлюканья, донесся со двора. В здании толпа стала поменьше, так как большинство придворных пошли праздновать на улицу, несмотря на вечерний холод. Полночь пришла и ушла, и ночь неизбежно двигалась к грядущей заре.

- Да ты, я погляжу, завел моду, – отметил Абержин, поднявшись со своего сидения рядом с троном и направившись к открытой двери. Положив оду руку на перемычку двери, он наблюдал за тем, как самые отчаянные члены его двора по очереди прыгали через костер. Позорное освистывание встречало тех, кто, потеряв всю отвагу, когда пламя внезапно вставало перед ними непреодолимым препятствием, трусили и сворачивали в строну. Тех, кто

преуспел, встречал рев одобрения зрителей, некоторые из которых уже прошли испытание огнем. Иногда, реальный крик боли свидетельствовал о чьем-то частичном успехе в преодолении пылающего барьера.

- Я, во всяком случае, очень надеюсь на это, – ответил Даркэйн, – В этом весь смысл – или один из основных смыслов – высвобождения внутренней тьмы. Даже те, кто отступил, узнали кое-что о своем внутреннем «я».

- Некоторые из них только сейчас узнали о том, что огонь горячий, – ответил Абержин.

- Ну, пока что никто серьезно не пострадал, – ответил его брат небрежным тоном, – Я уверен, что нам бы сообщили, если бы кто-то скончался от ожогов.

Абержин сердито покачал головой.

- Это кажется таким бессмысленным, – сказал он. Однако Даркэйн заметил неуверенность в голосе своего брата.

- А ты когда-нибудь это делал? – спросил он, – Как ты можешь судить что-то, что ты никогда не испытывал сам?

- Это нечестно, – ответил Абержин, – Это как говорить мне, что я не могу судить клятвопреступника, если я сам никогда не нарушал, – он резко остановился, и в его глазах внезапно возникло жесткое выражение, когда барон повернулся, чтобы взглянуть в лицо брату.

Даркэйн улыбался.

-Именно, – прошептал он, и Абержин услышал голос брата среди прочих шумов, как если бы тот говорил ему прямо в ухо, – Ты назвал меня клятвопреступником и изгнал с глаз долой на год и один день. И ты не знал, что заставило

меня сделать то, что я сделал, а я не мог сказать тебе об этом до сегодняшнего дня.

Абержин оставил свой пост у дверей и пересек комнату, встав перед своим братом.

- Так скажи мне теперь, что ты не мог или не хотел сказать мне раньше, – спокойно произнес он, – Почему ты нарушил свою клятву, данную мне?

- Этого ты никогда не поймешь, – сказал Даркэйн, чей голос внезапно зазвучал устало, – Я нарушил свою клятву именно для того, чтобы остаться верным тем обетам, что я давал тебе.

Абержин взглянул на брата с выражением замешательства на лице.

- Я все еще не понимаю, – ответил он. – Был заговор среди некоторых считающихся лояльными членов моей свиты, и вместо того, чтобы разоблачить их, ты присоединился к ним и стал их вожаком. Как это связано с соблюдением клятв? Тебе еще повезло, что я так чту кровные узы. Иных я изгонял из моего фригольда навеки.

Даркэйн усмехнулся:

- Ты обратил на них внимание именно потому, что с ними был связан я, не так ли? – спросил он. Не дожидаясь ответа, брат барона продолжил. – Это был единственный пришедший мне в голову способ гарантированно сделать так, чтобы ты узнал, что твои «лучшие друзья» планируют захватить контроль над твоим доменом. Когда заговор был раскрыт, я не решился признать, что я намеренно действовал для разрушения их планов. Это бы нарушило их спокойствие. Они могли бы заявить, что я принудил их.

Абержин ответил не сразу. Он наклонил голову и несколько долгих мгновений смотрел в пол. Когда он снова встретился взглядом с Даркэйном, в глазах барона сияли плохо сдерживаемые слезы.

- Так ты хранил молчание и позволил мне покарать тебя вместе с другими, – сказал он.

Даркэйн пожал плечами:

- Думаю, я заслуживал этого в той же мере, что и они, – ответил он, – Чтобы убедить заговорщиков в серьезности моих намерений, мне пришлось стать одним из них. Мне пришлось измениться. Они бы распознали любую хитрость с моей стороны, – бесовская улыбка смягчила жесткие черты его лица, – Я работал, не жалея своей задницы, чтобы свергнуть тебя с трона. Я просто этого особо не скрывал, – сказал он.

- Почему ты не пришел ко мне позже? – спросил Абержин. – Ты мог бы объяснить все это мне в приватной обстановке, пояснить свои намерения. Я бы отменил твое наказание и не заклеймил тебя как клятвопреступника.

Даркэйн покачал головой:

- Ты упустил смысл того, что я сказал. Мне пришлось измениться, чтобы сделать то, что я сделал. Было не так легко стать таким, каким я был прежде.

- Ты имеешь в виду, что ты стал Неблагим, чтобы противостоять мне, – сказал Абержин медленно, пытаясь следовать за рассуждениями своего брата.

- Да, – сказал Даркэйн, – И как только я вступил на этот путь, мне пришлось идти по нему до конца.

- И поэтому ты явился сюда сегодня? – спросил Абержин. – Ты нашел конец того пути, которым ты шел?

- Может быть,- в голосе Даркэйна отсутствовала уверенность, – Я вернулся потому, что время моего изгнания закончилось, и потому что я знал, что то, что я открыл – правда, которую я больше не могу держать при себе.

- Что за правда? – спросил Абержин.

- Я понял, что если бы я знал то, что я знаю теперь, я бы всерьез работал над твоим свержением, – сказал Даркэйн. – Но я бы точно убедился, что ты не понимаешь, что происходит, пока не стало слишком поздно.

Лицо Абержина стало жестким:

– Та что же, ты явился сегодня ко мне, чтобы объявить, что ты на самом деле нарушил свою клятву? Что я был прав, назвав тебя клятвопреступником?

- Я пришел, чтобы сказать тебе, что ты неправ, – ответил Даркэйн, – Ты и твои подданные, которые борются так упорно, чтобы сохранить свой образ жизни, не имеющий значения в современном мире. Никто из вас не понимает больше, чем мелкие проблески того, что происходит вокруг вас. Грядет зима, и она будет бесконечной. У нас есть один вариант – или мы приспособимся к ней, или нас оторвет от всего, что делает нас тем, что мы есть.

- Но мы можем предотвратить приход Зимы, – настоял Абержин, – Сберегая тот Гламур, который сохранился среди смертных, осторожно вдохновляя их грезы, чтобы те производили больше Гламура, и стойко сопротивляясь натиску Банальности, мы сможем сохранить то, что осталось.

- Это тот аргумент, которым Благой Двор пытается обосновать то, что он сохраняет власть весь год, – сказал Даркэйн, в чьем голосе явно звучало презрение, – Конечно, можно некоторое время удерживать позиции, копя драгоценные запасы Гламура, не тратя его и ограничивая себя тем, что удается слизнуть из истощающегося пайка смертных. Но мощь зимы растет, а твоя остается на том же уровне. В итоге тебе придется отступить со своей позиции на другую, и удерживать ее до тех пор, пока снова не придется отступить. Рано или поздно отступать будет просто некуда.

- И ты думаешь, что решение в руках Неблагого Двора, или, точнее, Теневого Двора? – спросил Абержин.

Даркэйн выгнул бровь и одарил брата насмешливой улыбкой:

- По крайней мере, ты узнал одну вещь, – сказал он, – Ты наконец дошел до факта, что существует два разных двора, и что они не очень похожи друг на друга.

- Я же не совсем дурак, -сказал Абержин, пытаясь не звучать раздражительно и не провоцироваться на покровительственный тон Даркэйна, – Мой гейс этим вечером заставил тебя рассказать мне все, что ты знаешь о Теневом Дворе. Я не был глух к слухам о его существовании как силы, стоящей за Неблагим Двором.

- Извини, если я неправильно думал о тебе, – сказал Даркэйн, – Ты всегда был прямолинейным братом, тем, кто принимал вещи, какими они есть.

- И именно поэтому ты и решил ткнуть меня в заговор носом прежде, чем я смог разглядеть его, – пробормотал Абержин.

Даркэйн одарил брата неподдельной улыбкой:

- Ну, что-то в этом роде, – сказал он, – Я, со своей стороны, никогда не встречал что-то по одежке, и у меня в привычку вошло ставить все под сомнение, прежде чем принимать на веру. Так я нашел Теневой Двор. Ну, или так он нашел меня.

- Так ты сейчас присягнул на верность врагам Благого Двора? – спросил Абержин.

- Я бы не назвал нас врагами, – начал Даркэйн.

- Теневой Двор поддерживает все, чему мы противостоим! – сказал Абержин, – Как вы можете называть себя как-то еще, как не нашими врагами?

- Не буду говорить за всех, кто служит Теневому Двору, – сказал Даркэйн, – но я верю, что существование противоборствующих сил необходимо для выживания расы фей. Мы существуем, чтобы обеспечить свое право править наравне с Благими. Мы верим, что единственным способом обеспечить пришествие весны является поприветствовать зиму и справиться с изменениями, которые она неизбежно принесет. Ее называют Бесконечной Зимой, потому что мы оттягивали ее приход так долго, что она, возможно, продлится дольше, чем большинство других зим, которые приходили и уходили, – Даркэйн поднялся с трона и обнял своего брата.

- Я не твой враг, – прошептал он, – Я твой противник. Вот в чем разница.

Абержин несколько мгновений прижимал к себе брата, вспоминая прошлые ссоры и примирения. Затем он отстранился от Даркэйна.

- Ну, тогда что ты можешь рассказать об оппозиции? – спросил он.

Даркэйн покачал головой:

-Ты еще и настойчивый брат, – сказал он. Даркэйн опустился на пол перед троном и постучал рукой по полированному дереву, пригласив Абержина присоединиться к нему.

- Давай поговорим как равные, – сказал он, – Я расскажу тебе все, что я знаю о Теневом Дворе, но могу сказать, что я даже и близко не подобрался к центру его силы. Насколько я знаю, я всего лишь одна из его пешек, и то, что я знаю, может быть искусно продуманной ложью, предназначенной для тех из нас, кому необходимо верить в то, что мы часть чего-то большего, чем мы сами.

- Я учту это, – сказал Абержин.

Когда празднующие в самом здании и снаружи, среди костров, казалось, обрели второе дыхание, Даркэйн начал рассказывать о темных и тайных вещах. Абержин слушал, с жадностью впитывая слова брата, надеясь, что по крайней мере часть того, что он услышал, сохранится в его памяти, несмотря на Туманы Самайна, возвещающие об окончании праздника.

***

Абержин открыл глаза и поморщился от странной боли в боку. Ощупав себя, он понял, что упал вповалку на трон, а перевернутый канделябр застрял между его бедром и полом.

- Доброе утро, милорд, – кто-то произнес голосом, который, хотя и был чуть громче, чем шепот, отозвался в его

голове ружейным выстрелом. Абержин посмотрел вверх все еще сонными глазами, и увидел знакомые черты Ото, своего тролля-телохранителя. Ото протягивал ему свою руку с бугрящимися мышцами. Абержин дотянулся до руки и с ее помощью встал на ноги.

- Благодарю, Ото, и тебе также доброго утра, – запоздало ответил Абержин. Он отпустил руку тролля и размял руки и ноги, пытаясь избавиться от ощущения окоченения, которое поселилось в теле после сна на жестком деревянном полу. Он посмотрел вокруг на груды перевернутых столов и стульев, разбросанную еду, лужи липкого вина и сидра с пряностями, разорванные гобелены и увядшие цветы, которые были свидетельством гуляний прошлого вечера.

- Вечеринка явно удалась, – произнес Абержин скрипящим голосом. Он потряс головой, пытаясь очистить разум и вернуть себе свое обычное красноречие.

Ото кивнул, и широкие черты его лица озарила легкая ухмылка. Абержин заметил повязку на другой руке тролля.

-Что случилось? – спросил он.

Тролль пожал плечами:

- Обжегся, – признал он, смотря себе под ноги.

Абержин поднял бровь, но решил дальше не интересоваться этим вопросом. Другие придворные начали вставать из схожих положений на полу зала аудиенций.

- Разве никто не добрался до спален прошлым вечером? – спросил Абержин.

- Эти ребята – те кто не добрался, – ответил Ото, – Спальни, я думаю, переполнены.

Абержин усмехнулся. Он подумал, кто проснется в чьей компании, и сколько они смогут вспомнить о событиях ночи.

- Даркэйн, -внезапно сказал он, быстро осматривая комнату в поисках своего брата, безуспешно пытаясь найти его, – Куда он делся?

- Он уехал час назад, или что-то около того, – отозвался другой голос. Абержин повернулся и увидел, что за Ото стоял Лукас, – Он сказал не беспокоить вас, и пожелал вам плодотворного путешествия, – на красивом лице эшу играла загадочная улыбка, – Мне это показалось слегка странным, учитывая тот факт, что из вас двоих путешественником кажется он.

Абержин почувствовал, как в его душе возникла волна грусти.

-Мне жаль, что он уехал не попрощавшись, – сказал он, – А может – попрощался, а я просто этого не помню.

Он закрыл глаза и попытался вспомнить события предыдущего вечера, но вместо этого перед его глазами вставала лишь мешанина странных изображений, которые избегали всякой попытки сфокусироваться на них.

-Чертовы Туманы Самайна, – прошептал он, – Что-то важное случилось прошлой ночью.

- Может, если вы не будете так мучить свою память, вы вспомните, милорд, – голос Лукаса был своего рода исцеляющим бальзамом болящим чувствам Абержина. Барон кивнул.

- Удивлен, что ты еще тут, – сказал Абержин эшу.

- Милорд больше не рад моему присутствию? – спросил Лукас. – Если так…

Абержин покачал головой:

- Нет, – быстро сказал он, – Я просто имел в виду, что для вашего кита не характерно долго оставаться на одном месте, а ты жил в моем фригольде почти год. Я подумал, что ты мог устать от одних и тех же лиц.

- Это утро после Самайна, – сказал Лукас, – Ничто уже не будет прежним.

Абержин вздрогнул. Слова эшу пробудили частичные воспоминания, и он попытался последовать за ними прежде, чем те от него ускользнут.

- Даркэйн говорил о переменах, – сказал он вслух. Лукас кивнул и подошел ближе, – Он рассказывал мне о тенях, о грядущей зиме и...- Голос Абержина сломался и он с отвращением вздохнул, – Бесполезно, – произнес он, – Не могу вспомнить ничего, кроме того, что мы проговорили очень долго.

- Может, стоит положить веточку розмарина под полушку сегодня ночью, – предположил Лукас. Абержин вопросительно смотрел на него несколько мгновений, а затем в глазах барона отразилось внезапное понимание.

- Для воспоминаний, – сказал он, – Может быть, я так и сделаю, – Абержин оценивающе посмотрел на Лукаса, – Так как ты хочешь остаться, по крайней мере, на некоторое время, – сказал он, – думаю, мне стоит подобрать тебе работу в моем фригольде. Я всегда нуждаюсь в хороших советах, а твои советы лучше многих, которые я слышал в прошлом. Желаешь остаться и стать одним из моих советников?

Лукас уставился на Абержина и смотрел на него несколько мгновений, прежде чем ответить.

-Я простолюдин, милорд, – сказал он, – Я рад служить вам любым способом, какой в моих силах, но другие вельможи в вашем совете могут не одобрить в своих рядах нового члена, который не ровня им по социальному положению.

- С этим легко разобраться, – сказал Абержин, махнув рукой, – В конце концов, титул – это просто приставка к имени. Я официально объявлю о вашем новом статусе двору сегодня, сэр Лукас, – произнося эти слова, Абержин понял, что что-то в нем изменилось. Еще вчера он не стал бы так просто говорить о вопросах титулов. А сегодня идея того, что он может одним словом превратить простолюдина в вельможу, казалась ему забавной.

- Стоит ли мне организовать отряд для уборки беспорядка, милорд? – спросил Ото, чей рокочущий голос заставил Абержина вздрогнуть.

- Пусть немного побудет так, – сказал он, поддевая уничтоженный гобелен носком ботинка, – Я все равно планировал переделать интерьер, – Он посмотрел на трон и увидел, что его баронский венец остался на сидении. Он потянулся, чтобы взять его, но потом решил оставить его на своем месте. Барон пересек комнату и открыл входную дверь.

Снаружи небо было затянуто тучами, верными предвестниками бури ближе к вечеру.

- Я бы хотел немного прогуляться, -сказал он.

- Холодно, милорд, – отметил Ото. – Дует сильный ветер.

Абержин рассмеялся:

- Конечно, холодно, – ответил он, – На дворе почти зима, – он повернулся к Лукасу.- Не желаешь пройтись со мной? –

спросил он, – В этом лесу есть тропы, которыми я не бродил уже много лет, и я всегда могу воспользоваться услугами проводника на случай, если заблужусь.

Эшу кивнул, и последовал за Абержином в холодное ноябрьское утро.

***

В нескольких милях от фригольда Абержина, Даркэйн съехал с дороги и остановил мотоцикл. Он повернулся к женщине, которая сидела за ним.

- Уверена, что хочешь поехать со мной? – спросил он.

Моника одарила Даркэйна ленивой улыбкой и попыталась уложить свои растрепанные ветром волосы в какое-то подобие порядка.

- Так же, как и во всем остальном, – сказала она.

- Это будет не похоже ни на что из того, что ты знала, – предупредил он, – Мы направляемся по дороге, ведущей во тьму.

- Я не боюсь темноты, – сказала Моника. Она крепко обхватила Даркэйна за талию.

- Будешь бояться, – ответил Даркэйн,- Тебе еще не поздно вернуться назад, ты знаешь.

Моника упрямо покачала головой.

- Но ты же не возвращаешься назад, так? – спросила она.

- Я об этом думал, – сказал Даркэйн, – Так соблазнительно было вернуться вновь в жизнь моего брата. Мы бы спорили о чем-нибудь, не имеющем значения, до конца дня.

- А почему ты не остался? – хотела знать Моника.

- Часть меня осталась, – ответил Даркэйн, – Я оставил Абержину подарок, на осознание которого уйдет некоторое время. Я посадил семя в его душе и оставил там садовника, чтобы убедиться, что оно прорастет.

- А что за семя?

- Розмарин, – сказал Даркэйн, – Для воспоминаний.

Моника рассмеялась в ответ на его слова, и Даркэйн присоединился к ней. Вскоре их голоса заглушил рев мотоцикла, устремившегося вниз по горной дороге к темнеющему зимнему горизонту.

Глава первая: Бесконечная Зима

Some say the world will end in fire,
Some say in ice.
From what I've tasted of desire
I hold with those who favor fire,
But if it had to perish twice,
I think I know enough of hate
To say that for destruction ice
Is also great
And would suffice.
– Robert Frost, «Fire and Ice»[1]

Века назад было заключено соглашение между двумя дворами фей: весной и летом будут править Благие, осенью и зимой будут править Неблагие. Равноденствия означают смену дворов. Китаин понимали баланс между созданием и разрушением, порядком и хаосом, зимой и весной. Без весны нет обновления жизни, но без зимы не сможет вернуться весна. Когда мир был в гармонии, ярчайшие из эмоций – такие как любовь, честь и вера – были чисты и несли в себе силу. Тем не менее, они не могли существовать, не будучи уравновешенными темными эмоциями Неблагих. Их страсти

[1]Кто говорит, мир от огня
Погибнет, кто от льда.
А что касается меня,
Я за огонь стою всегда.
Но если дважды гибель ждет
Наш мир земной, — ну что ж,
Тогда для разрушенья лед
Хорош
И тоже подойдет.

– Р. Фрост, «Огонь и лёд» (пер. М. Зенкевич)

были столь же чисты. Благие и Неблагие обладали пониманием, и гармония мира отражала это равновесие.

Мистики говорили, что Раскол был столь же неизбежен, как и смена времен года. С самой зари времен мир умирал. Когда закончился Мифический Век, началось Лето. Пути всех вещей были нарушены, и Китаин с тех самых пор пытались вернуть свой мир.

По мере того, как разрыв между грезами и реальностью становился шире, два двора оставили идею разделения власти. Они состязались друг с другом за то, как лечить мир. И по сей день у них разные взгляды на то, как восстановить равновесие. Благие пытались сохранить мир, подпитывая Гламур, сохраняя честь и сберегая благородные эмоции. Они пытались придерживаться своих традиций, не важно, насколько анахроничными они могут выглядеть. В противоположность им Неблагие приготовились к наступлению Зимы. Они ценят перемены, и делают это, изменяя мир вокруг себя, учась Опустошать ради необходимого им Гламура, и вечно пытаясь приспособиться к стремительно умирающему миру – они готовятся к худшему.

Когда знать сбежала в Аркадию, два двора попытались возродить утраченное доверие. Оба потерпели неудачу, несмотря на то, что оба двора хотели и хотят до сих пор по сути одного и того же – восстановления равновесия и окончательного возвращения весны. Но с каждым прошедшим годом тени удлиняются. Надежда умирает, и мягкие земли Аркадии становятся все дальше. Если мир не сможет вернуться к весне, греза умрет.

Несмотря на конфликт между Благими и Неблагими, есть и третья группа, подготовившаяся к трагической участи. Они ожидают, когда мир умрет, и таятся в тенях, пока не придет время их торжества. Для них нет никакого конца мира – лишь шанс для темного нового начала. Их история начинается перед Расколом, прежде чем знать покинула мир в 15-ом столетии.

Самый ранний Теневой Двор

До Раскола отношения были не столь натянуты между Благим и Неблагим Дворами. Совсем как Неблагие уступили бы власть и приветствовали возвращение Благих в Белтейн каждого года, так и Благой Двор был готов уступить и дать дорогу Неблагим владыкам, когда наступал Самайн. Празднования осеннего равновесия были не просто праздниками – это были опасные демонстрации того, кто такие Неблагие на самом деле.

В славную ночь Самайна порядок общества Китаин отбрасывался прочь. Знать одевалась простолюдинами и выпрашивала пропитание, бродя замаскированными, чтобы освободиться от своей идентичности. В свете пылающих костров простолюдины затем выбирали «шутовской двор», заменяющий им знать. Никто не считал, что простолюдины обладали благородством, чтобы править, но выборы подобного Теневого Двора определяли благороднейших среди них. Гордилось смирение и пировал голод. В эту единственную ночь Благие пытались понять свою Неблагую

природу, а Неблагие были щедры с ними. Повсюду Китаин ликовали, отдаваясь искушению. Самайн был ночью без солнца, без обвинения и без встречного обвинения. На заре Туманы Самайна стирали воспоминания обо всем, что случилось, и все прощалось.

В эту ночь, вдали от шутовского двора, знать чтила своих предков. Завеса между землями живых и землями мертвых была тонка. И точно так же, как цветы, умершие зимой, могли возродиться весной, так и феи могли возобновить себя. Смерть означала для них мало, ибо они старели медленно в те дни. Те же, кто встречал смерть, могли родиться заново. Феи, покидавшие сей физический мир, начинали долгое духовное путешествие землями мертвых, следуя древним тродом, известным как «Яркая Дорога». Когда душа Китаин завершала свои поиски, он мог возродиться, и в своем реинкарнированном облике ожидал своего Самайна и новой идентичности.

Поиски всегда были самыми сложными для ши. Когда мир был юн, единственным способом для Благого ши стать Неблагим, или для Неблагого ши стать Благим было пройти Яркой Дорогой и вернуться в мир навеки изменившимся. Правду о происхождении ши могло явить лишь знание, упрятанное в Гримуаре. Как для простолюдинов, так и для ши путешествие было не из коротких, но каждый раз ритуалы Самайна возобновляли мужество как живых, так и мертвых. Когда завеса между двумя мирами была тонка, забытых вспоминали, а заблудившиеся могли бросить взгляд на мир, оставшийся позади. Сообщения немногих храбрецов, осмеливавшихся заговорить в пустоту, доставлялись на

крыльях видений (эйдолонов), и паломники, шедшие Яркой Дорогой, отвечали.

Но духи Земли никогда не могли бы полностью потерпеть сообщение между двумя мирами. Когда живые и мертвые общались, сила Туманов росла. Каждый год, на утро, следующее за осенним равноденствием, Туманы Самайна были угрожающе сильны. Гнусные деяния забывались, пиры забывались, и контакты между живыми и мертвыми так же забывались. Равновесие восстанавливалось, Неблагие правили, и Благой Двор ждал возвращения весны.

Затем случился Раскол, равновесие было утрачено, и все изменилось.

Умирающие времена и Долгая ночь

В безумии Раскола знать покинула мир. Многие простолюдины верили, что знать заслужила местечко в Аркадии, и желали им удачи, в то время как другие проклинали их имена за то, что знать кинула их в мире полном Банальности. Неблагие, исполненные гнева, обвинили аристократию в трусости, считая, что она удрала. Некоторые простолюдины верили, что знать попросту погибла. Они шептались о том, что собрания ши вновь идут Яркой Дорогой.

Каждый год с завершением Самайна мир все дальше выпадал из благодати, в которой некогда пребывал. Два двора больше не верили друг другу, а совместное правление и вовсе стало чем-то немыслимым. Политические фракции свирепо спорили о том, как обделывать свои делишки, но два двора никогда не могли согласиться. Раздоры между Благими и

Неблагими ширились, создавая непреодолимый раскол между ними.

Маскирующиеся под людей в мире людей, Китаин начали отворачиваться от старых традиций. Точно также как Туманы заволокли дороги в Аркадию, химерический мир Грезы становился все дальше с каждым прошедшим годом. Простолюдины поняли, что их мир никогда не станет прежним. Часть из них преданно ждала возвращения знати, а тени удлинялись, но с ухудшением ситуации до них начало доходить, что вот это и есть мир, которым им надлежит править. Каждый год ритуал Самайна проводился все с большим почтением, и его значение становилось все важнее. Невероятное стало необходимым.

Благие и Неблагие пришли к пониманию, что если они хотят выжить, то о войне между собой придется позабыть. Любой простолюдин мог подняться к престижу правления королевством. Благие сражались, чтобы сохранить то, чем Неблагие пренебрегли бы, и владения с королевствами переходили в этих спорах из рук в руки. В результате этого конфликта подменыши могли более свободно выбирать свое Наследие. Еще более беспокоящим был тот факт, что немногие оставшиеся ши могли выбирать свое Наследие, не проходя Яркой Дорогой. Это стало более обыденной практикой, поскольку многие из отправившихся в духовное странствие так и не вернулись.

Подобно тому, как обманы становятся правдами при свете дня, правды открывались в тенях. Клики Китаин, вернувшиеся с ритуалов Самайна с нетронутыми воспоминаниями, научились использовать Туманы к своей

выгоде в эту ночь, и они накапливали сохраненные воспоминания. Ритуальщики стерегли это знание и заключали союз с теми, кто уважал выборы, сделанные во время шутовского двора. Предсказателям являлись темные пророчества будущего, и будущее мира выглядело мрачным. Их видения были о Бесконечной Зиме, мире безжалостной тьмы и ужаса. В тени двух дворов, как подготовка к этому разоблачению, родился тайный заговор.

Заговорщики, знавшие о пророчествах и помнившие черные тайны, узнанные в ночь Самайна, верили, что Весна никогда не вернется. Их молчаливые и позабытые дела были всего лишь эфемерными тенями по сравнению с делами, известными Китаин. И пока подменыши, живущие при свете дня, были заняты Благим и Небагим Дворами, те, кто почитал ночь, общались с Теневым Двором.

В течение шести веков удлинялись тени, и со смертью магии пришла смерть надежды. Потихоньку возвращались ожидавшие в тенях чудовища. В то время как Аркадия казалась все более и более далекой, ужасные твари, давно позабытые, выползали из скрывавших их краев, дабы снова ползать и сновать по Земле. Волшебным существам всегда требовалась магия для подпитки, поэтому они пожирали сырой Гламур, Опустошая мир и приближая наступление Зимы. С ними пришли и отверженные кузены фей. Невинный подменыш мог обнаружить Ганконера, соблазняющего прекрасную юную деву, или буки (bogie), ворующего дыхание у младенца. Эти существа были известны как «Забытые» – Таллаин.

Несмотря на медленное вторжение этих ужасов ритуалами осеннего равноденствия никогда не пренебрегали. Они были напоминанием о чистой силе, спящей в каждом из фей. Их порок – Неблагое Наследие, спящее в их душах – давал им силу, необходимую для выживания. Каждый год Китаин по-прежнему ожидали услышать наставляющие их шепчущие голоса давно пропавшей знати. Неблагие предавались неистовству в ночи, Благие искушались своими заброшенными наследиями, а простолюдины чтили благороднейших среди черни в шутовских дворах.

Исчезновение знати привнесло определенный фатализм в Неблагой Двор. Миф о Бесконечной Зиме распространился вдоль и поперек среди их рода, но рассказы о ее бесконечной ночи редко подкрепляли мужество преданных Неблагих. Каждый Неблагой на Земле знал, что в нем есть Благое Наследие, и что при благоприятных обстоятельствах любой Неблагой может снова стать Благим. Мир мрачен, но есть надежда на искупление и восстановление равновесия. Несмотря на это, если Теневой Двор станет достаточно сильным, чтобы захватить мир, Бесконечная Зима навеки уничтожит все Благое Наследие повсюду.

Смерть ночи

Сегодня лишь немногие станут открыто говорить о шести столетиях Долгой Ночи. Возрождение было шансом сбежать из этого мира и позволить блудным ши вернуть правящие позиции. Хотя большинство простолюдинов компромисс Возрождения удовлетворил, не все феи были столь прощающи. И сегодня есть кое-кто достаточно старый,

чтобы помнить кровопролитие жалкой 25-летней давности, а кое-кто все еще шепчет истории о Долгой Ночи. Простолюдины научились выживать без своих господ.

Воспоминания о Возрождении разняться, как и можно было ожидать от влияния Грезы. Некоторые из тех, кто помнит открытие врат Аркадии, помнят и возврат Сияющего воинства («Падших») в покинутый ими мир. А совсем немногие помнят и то, что пришло за ними: гнусные тучи тьмы, отвратительные монструозности – Истинные Неблагие, гнуснейшие из фей и их армии Таллаин. А прямо перед ними Сверкающее воинство вновь рванулась в мир. Благие помнят это, как атаку на умирающую Землю, Неблагие вспоминают это как отступление из проигранного дела – все зависит от вашей точки зрения. Слухи о войне в Аркадии не умерли.

Сегодня в этом мире знать ведет совсем другую войну. Потери – это жертвы банального мира. Среди знати есть поговорка: «Земля без короны лишена души». Однако возвращение знати не очистило землю. Даже величайшие из благородных чувствуют зов своей Неблагой судьбы, и этот порок отражен в королевствах вокруг них. Политические игры и куртуазные романы, которыми они развлекаются, это всего лишь отвлечение от мирских дел, и они не могут скрыть нарастающую Банальность в их душах. Однако есть также и простолюдины, полностью общающиеся с миром, отчаянно пытающиеся понять окружающие их ужасы. Возможно, они истинные герои в эти темные времена.

Между простолюдинами и знатью по-прежнему есть различия, и древнюю вражду не так просто проигнорировать. Многие благородные боятся Теневого Двора, потому что

боятся угрозы наемного убийства. По правде, большинство рекрутов теней не осмелились бы прибегнуть к таким крайностям. Часть из тех, кто присоединился, делает это лишь ради того, чтобы скинуть Благого конкурента или отомстить конкретному представителю знати. Когда их цели достигаются, они возвращаются к прежней жизни. Они получают то, чего хотели, а Теневой Двор получает их временную поддержку. Не тревожимые совестью, сии низшие подданные зубоскалят над историями о мире без света. В конце концов, Бесконечная Зима это всего лишь миф, сказка братьев Гримм для детей Неблагих. Но те, кто присоединяется к Теневому Двору навсегда, делают это, дабы сделать явью это темное пророчество. Угроза Бесконечной Зимы хуже, чем угроза смерти.

Искатели приключений, которые не скрывают себя от мира, подтверждают легенды о приближении Зимы. Более дикие клики, слышавшие сказки Киндред и Гару, слышали и о наступлении последних дней. Вампиры говорят о Геенне, когда Древние подымутся, дабы пожрать свой молодняк. Вервольфы готовятся к Апокалипсису, когда сила окончательного разложения, Змий, уничтожит все, чем дорожат. Наиболее корыстные из Неблагих и ухом не ведут на любую из этих легенд. Для них сии знамения возглашают начало нового темного века. Сей храбрый век уже начался.

Тайные клики бдительно наблюдают за последними днями, ибо они подтверждают трагическую участь мира. Если лучшие из знати могут быть изгнаны из мира, кошмар Бесконечной Зимы также может стать реальностью. Теневой Двор винит в судьбе мира неудачу Благого Двора,

компромисс с Неблагим Двором и трусость знати. Придворные, отринувшие политику Благих, члены Неблагого Двора, уставшие от жизни Китаин, и благородные, впавшие в немилость, опустились в интриги теней.

Манифест

В качестве части потайных альянсов Теневого Двора поколения придворных детализировали и уточнили цели, которые необходимо осуществить для исполнения пророчества. Семь догматов искомого описаны в соглашении, известном как «Манифест Бесконечной Зимы». Не все придворные согласны с этими целями, или в путях их воплощения. Единственный способ полностью понять, как эти цели осуществляются, это спросить членов Теневого Двора лично.

Первый догмат: Понимай смертный мир и давай приют тем, кто не может в нем жить.

У нас есть обязательства перед нашими пренебрегаемыми кузенами, забытыми Таллаин. Им нет места в смертном мире, и потому мы должны помочь им адаптироваться. Благие уничтожили бы наших братьев, но только мы понимаем их. Они хотят сохранить все, что есть волшебного, но при этом преследуют и наших людоедов с гоблинами, когда находят их. В конце концов, это же не Китаин, разве нет? Для меня, они гораздо более чем. Им всегда рады в моем владении.

Тролль-страж.

Естественно, я понимаю смертных. Я видел нищету и трагедию, преступление, насилие и отчаяние. Я видел страх

в глазах придурка-кассира аккурат перед тем, как я всадил ему пулю в башку, и я видел праведный гнев полицейского, который считал, будто поддерживает закон. Люди достигают максимума, когда они попадают на улицы, а потому, если хочешь понять смертный мир, оснастись и круши!

Красная шапка-опустошитель

Второй догмат: Понимай сверхъестественный мир, заключай и разрывай союзы по мере необходимости.

Вы правда считаете вампиров Блудной расой? Все, что, как вы считаете, вы знаете о них, неверно. Вы говорите, они трагичны и человечны, но я видел их такими, какими они есть на самом деле. Я имел честь прыгать сквозь пламя огненной пляски, и я зрел славу мономахии в действии. Они звери, без всякой человечности или пристойности. Да, они свободны, точно так же, как и все подменыши должны быть свободны. Они чужаки, и при этом они все то, чем стремятся стать Неблагие. Нам надо столь многому научиться у них.

Эшу-эмиссар

Все было просто. Мы знали, чего хотели Теневые Лорды, и мы не становились им на пути. Благие нет. Теперь в этом владении на 10 подменышей меньше, потому что некий дерзкий правитель-дитя (childling) не послушался совета вервольфа. Я умываю руки в этом деле.

Ши-советник

Третий догмат: Собирай Гламур и готовься к приходу Бесконечной Зимы.

Смертные приходят и уходят. Если они собираются выжить, их ложные идеалы должны умереть. В мире нет

места фальшивой надежде или романтической любви. Единственная раса, у которой будет в аду шанс прожить следующее тысячелетие, это работники истинной магии. Признай правду: мы на вершине пищевой цепочки, и если мы собираемся выжить, мы должны питаться слабыми.

Нокер-оружейник

Видишь чувиху на моем байке? Она вела миленькую тихую жизнь в Мухосранске. Штакетник, 2,5 ребенка, полный набор, и все еще до 20 лет. Думаю, после пары доз ангельской пыли и пары выстрелов из дробовика, она увидела свет. Теперь она живет для Гламура, и теперь она ездит со мной.

Ши-опустошитель

Четвертый догмат: Свергни Благой Двор и знать.

Бесконечная Зима это миф. Единственная причина, по которой Теневой Двор существует, состоит в том, что Неблагой Двор слишком труслив, чтобы свергнуть Благой Двор и знать раз и навсегда. Чего нам следует действительно хотеть, это мира без вмешательства Благих и надменности знати. В мире столь мрачном, как наш, лишь Неблагие должны править. Решение простое. Смерть Благим. Победу массам.

Богган-крестоносец

Я верой и правдой служил моему владению столетиями, но для ши позор склонить голову пред феей другого кита. Хватит. Этот Благой ублюдок, этот тролль из Дома Гвидион, Арик Семи Шипов, сидящий на по праву моем троне, изведает вкус моей хладной стали, и я омоюсь в его крови.

Неблагой-дворянин

Пятый догмат: Выполняй ритуалы подчинения года, кульминация которых ритуалы Самайн.

Я утратил мою любовь десять лет назад. Каждый год я готовлю усыпальницу в ее честь, но она утрачена для меня на века. Теперь я четко вижу. Я видел правду, и в виде компенсации за мою жертву и служение Теневой Двор отправил мои послания утешения моей единственной истинной любви.

Сатир-романтик

Каждый год собравшиеся придворные говорят о своих деяниях. В свете праздничных костров мы превозносим тех, кто обрел славу. Тех, кто сделал больше всего, чтобы наш союз получил честь возглавить наши клики в следующем году.

Эшу-ритуальщик

Шестой догмат: Сей хаос, революцию и анархию.

Наиболее важная цель Теневого Двора, на самом деле, революция простолюдинов. Знать всегда использовала нас для грязной работы, при этом они не мешкали убивать тех, кто заикался о своих правах. Война соответствия не окончена – она не окончится, пока мы не отомстим и не увидим, как потечет кровь знати.

Тролль-наемный убийца

А потом все животные запели для нас, прося выпустить их из зоопарка! У меня было большое ведро краски, а львы сказали нам, что хотят, чтобы деревья были красными. Я тоже лев! Услышьте мой рев!

Пак-дитя

Седьмой догмат: Нет догмата под номером семь. Да здравствует дискордия!

Единственный способ усыпить бдительность твоих врагов, это привести их в замешательство. Сперва они подозревают, что их верные простолюдины собираются восстать, затем думают, что смертные собираются украсть у них. Существует лишь одна эффективная стратегия против Благой знати: разделяй, приводи в замешательство и покоряй.

Пак-тайный лидер

Зачем заморачиваться с Манифестом? Как можно достичь хаоса при помощи правил? Следуй своим инстинктам, и пускай фишки падают там, где могут. Ты будешь знать, что прав, когда почувствуешь страсть в своем сердце. Ты узнаешь, что на месте, когда мир будет в огне.

Красная шапка-анархист

Кутеж

Если мир должен быть покорен Теневым Двором, тогда тот должен ловить момент сейчас. Мир Благих идеалов миновал – рыцарство, истинная любовь и честь это пережитки прошлого. Распространение Банальности – знамение будущего, и когда мир, наконец, погрузится в Бесконечную Зиму, массы восстанут, и структура общества Китаин навсегда будет сломана. Земля будет купаться во тьме, и гнуснейшие из фей будут пировать в нескончаемой анархии, хаосе и разброде. Бесконечная Зима начнется скоро. Революция начнется сейчас.

Глава вторая: Путь Тени

The Eagle soars in the summit of Heaven,
The Hunter with his dogs pursues his circuit.
O perpetual revolution of configured stars,
O perpetual recurrence of determined seasons,
O world of spring and autumn, birth and dying!
– T.S. Eliot, «Choruses from «The Rock»«[2]

Введение: Живая картина

В гораздо большей степени, чем их Благие сородичи, Неблагие, в особенности члены Теневого Двора, рассматривают жизнь фей как Живую картину, формальную драму, в которой каждый это актер. Пьеса написана и ей следует лишь развернуться. Это наделяет действия Неблагих определенной отчужденностью, поскольку они всего лишь играют предуготованные им роли в Живой картине, и не должны воспринимать что-либо из того, что делают или говорят, слишком серьезно. В то же время сама Живая картина необычайна серьезна, поскольку рассказывает историю непрерывного взлета и падения самой Грезы.

Есть версия, будто смертные в старые времена, увидев изысканную хореографию взаимодействий между светом и

[2] Орел парит в зените небес,
Стрелец и Псы стремятся по кругу.
О вечное круговращенье созвездий,
О вечная смена времен года,
Весна и осень, рожденье и умиранье!
– Т.С. Элиот «Камень» (Песнопения) (пер. А. Сергеева)

тьмой, зимой и летом, Благими и Неблагими, создали собственную версию Живой картины, дав рождение драме, как творческому выражению собственных ритуалов духа. Правда это или нет, Живая картина Фей некогда включала всех детей Грезы в свою грандиозность, и из нее возникла циклическая структура существования фей.

В сердце Живой Картины лежит проход сезонов, путешествие души феи сквозь все арканные изгибы и повороты – и Благих, и Неблагих. Шагая своей дорогой сквозь год, каждый из двух дворов вплетал свой Гламура в каждую грянь своей жизни, воспроизводя зрелище рождения и перерождения, постоянного возобновления посредством постоянного прогрессивного изменения.

Все это закончилось с Расколом. Хотя феи, оставшиеся, когда ши сбежали из царства смертных, пытались поддерживать Живую Картину, необходимость выживания в мире, внезапно утратившем большую часть своего Гламураа, и подверженном опустошению Банальностью и неверием вынудила их отбросить все, кроме голого костяка их жизне-драм. В частности, Благие подменыши были сильнее всего поражены разительными изменениями, произошедшими вокруг них. Потихоньку, полегоньку воспоминания о Живой Картине – и ее значении – исчезли.

Неблагие феи сумели закалить себя от худших эффектов Раскола, возможно потому, что их темные Наследия намного легче приспосабливались к соответствующей тьме мира. А потому они помнили то, что другие забыли. Они сохранили как минимум часть Картины в Живых, сохраняя знакомые им

ритуалы – осенние и зимние обряды и церемонии, отмечавшие Неблагую половину годичного цикла.

Когда ши вернулись, то обнаружили, что мир претерпел катастрофические изменения с момента их ухода. В то время как Благие сосредоточились на восстановлении социальной системы, которая дала бы им некую надежность и вернула им роли вождей фей, Неблагие стали спасать то, что осталось от Живой Картины. В то время, как Благие подчиняли царство политики фей, Неблагие двинулись прямиком в сердце фейской духовности, возрождая Живую Картину как наилучший способ навести перспективу на изменяющийся мир.

Живая Картина, таким образом, заключает все социальные взаимодействия Неблагих фей, осознают ли те это или нет. Романтика, честь, политика и отношения с прочими существами – все они содержатся в рамках Живой Картины. Это сама Неблагая жизнь. Теневой Двор, естественно, видит себя режиссерами Живой Картины, способными менять сценарий, если необходимо.

Романтика

But Love has pitched his mansion in
The place of excrement;
For nothing can be sole or whole
That has not been rent.

– William Butler Yeats, «Crazy Jane Talks with the Bishop»[3]

[3] Но храм любви стоит, увы,
На яме выгребной;
О том и речь, что не сберечь
Души – другой ценой
– У.Б. Йейтс, «Безумная Джейн говорит с епископом» (пер. Г. Кружкова)

Для Неблагих любовь – могучая эмоция, но ее значение отличается от обычных определений страсти, нежности и верности. Концепция романтики, в частности, как это показано жеманностью и правилами куртуазной любви, почти не имеет значения, если имеет его вообще. Вместо нее Неблагие феи подчеркивают темную сторону любви, признавая ее скорее как крик сопротивления забвению, чем утверждение жизни.

В сердечных делах Неблагие намного более склонны потакать своим инстинктам и похоти, покоряясь порывам мгновения, не считаясь с последствиями или мудростью в некоторых своих заигрываниях. Хотя феи, в целом, меньше связаны моралью смертного мира, Неблагие выделяются в преследовании альтернативных бульваров сексуальных удовольствий – иногда просто, чтобы шокировать, иногда для общего опыта. Для Неблагих никаких табу не существует.

Это не означает, что все Неблагие неверные или ветреные любовники (хотя большинство из них таковы). Верность существует в данный момент, но обычно никак не связана с долговременными обязательствами. Члены Теневого Двора столь озабочены грядущей Бесконечной Зимой, что неохотно связывают себя отношениями, которые могут не пережить «конца мира». Сегодняшняя страсть смакуется именно как сегодняшняя, не обманываясь, будто она продлится и завтра. Неблагие Китаин могут быть необычайно преданными и маниакально верными своим нынешним любовникам, полностью осознавая, что в любой момент их страсть может измениться.

Проявления любви между Неблагими не столь нежны, но часто столь же экстравагантны, как у Благих фей. Нет ничего необычного для Неблагих любовников проявлять свою «страсть» друг к другу через акты насилия, эмоциональной или духовной жестокости или крайнего проявления ревности и собственничества. Политической корректности нет места в спальне Неблагих.

Обреченная любовь приносит определенный престиж среди некоторых Неблагих, особенно, когда любовники подвергают себя большому риску или своей страсти друг к другу. Рассказы о любовниках, нарушивших клятвы или игнорирующих традиционную вражду, чтобы быть вместе, и чья любовь окончилась трагедией для обоих, снова и снова рассказываются среди Неблагих.

Теневая куртуазная любовь

Там, где многие Благие, в частности знать, посвящают себя идеалам куртуазной любви, Неблагие Теневого Двора склонны либо высмеивать затейливую структуру романтических дел, либо же заводить и без того высоко формализованные схемы и стадии куртуазной любви далеко за границы, установленные Благими. Большинство Неблагих помоложе вообще игнорируют куртуазную любовь. Ее рассматривают как символ Благого декаданса.

Романтические общества Теневого Двора

Внутри Теневого Двора существует несколько Романтических Орденов, и, хотя они и не наслаждаются тем же неотвязным вниманием, что Благие Ордена Сердца, они

дают отдушину для экспрессии многим Неблагим Китаин. (Про Ордена Сердец см. в «Аристократы: Сияющее Воинство»).

Насмешники (Mockers)

Эти самоназванные остряки превращают идею куртуазной любви в гротескную пародию, кривляясь над позициями и позами Живой Картины любви, но в то же время поддерживая ее догматы ради осмеяния. Для Насмешника вполне обычно принять позу томящегося от любви придворного и пылко распевать объекту своих страстей непристойную песню или оскорбительный лимерик. Неблагие красные шапки и пуки мастера искусства насмешки, хотя некоторые из ши поциничней сумели добиться похвальных успехов в этой форме ухаживаний.

Маски (Masquers)

Крайняя преданность этих Неблагих романтиков делает их почти неотличимыми от их Благих аналогов. Маски наслаждаются изысканной структурой куртуазной любви, но ведут ее на один шаг дальше. Они рассматривают ее как восстановление обреченной, но в конце триумфующей, любви между Зимой и Летом. Многие Ритуальщики канализируют свои эмоции и структурируют свои любовные дела согласно сезонным обрядам, используя календарь для начала ухаживания (весной), развития отношений (летом), смакования их медленного угасания (осенью) и, наконец, оплакивая их отсутствие с одновременным празднованием их неминуемого возрождения (зимой). Для них куртуазная

любовь – одно из высочайших проявлений Живой Картины, поскольку она олицетворяет годичный цикл смены тьмы и света.

Большинство Масок, к несчастью, настолько увлекаются схемой своей любви, что не в состоянии принять в расчет подлинные эмоции. Их выражение слишком часто деградирует в пустой ритуал, наполненный точными деталями, но лишенный страсти и выхолощенный от эмоций, которые должны были придать ему смысл.

Танцоры (Danseurs)

Последователи этого Неблагого ордена романтиков рассматривают себя как основной объект своих страстей, а взаимодействие с другими используют как фон, на котором можно показать себя наилучшим образом. Они используют уловки куртуазной любви, чтобы навести фокус на себя. Их «возлюбленные» это всего лишь запоздалая отговорка, необходимая декорация, позволяющая им играть свою роль любовника. Они играют пьесу куртуазной любви до конца, но о счастье своих партнеров заботятся меньше, чем о подчеркивании своего собственного образа безответного любовника, обреченного романтика, благородного мученика или любого другого, который они решили принять.

Романтические Наследия Теневого Двора

Неблагие феи, принадлежащие к одному из Романтических Обществ, принимают пару Романтических Наследий в дополнение к своим придворным наследиям. Список Неблагих Романтических Наследий находится в

«Аристократы: Сияющее Воинство», но вот несколько дополнительных наследий, известных лишь членам Теневого Двора

Аналитик (Analyst): Ты анализируешь все, что происходит во время твоих амурных дел. Для тебя не столь важно иметь возлюбленную, как понимать процесс любви. Как она работает, почему двух людей влечет друг к другу, что заставляет их разлюбить – вот что интересует тебя. С одной стороны, это придает тебе сходство с холодной рыбой, не знающей подлинных страстей, с другой стороны, твоя возлюбленная может ждать каких-нибудь уникальных ситуаций и экспериментальных любовных ласк, пока ты будешь использовать ее для проведения своих исследований.

Сердцеед (Heartbreaker): Ты абсолютно предан своей единственной истинной любви – пока не найдешь следующую неделю или месяц спустя. Классический любовник, ты возносишь возлюбленных на немыслимые высоты экстаза, сшибая их с ног. Затем тебе становится скучно, и ты передвигаешься на свежие пастбища. Ты не в силах понять, почему бывшие любовницы должны пытаться цепляться за тебя, когда магия заканчивается. Как скучно!

Маньяк (Obsessive): Ты контролируешь каждый аспект своих отношений. Никто больше не вправе отвлекать от тебя внимание твоей любви, да и флирта с другими ты не потерпишь. Твоя возлюбленная должна быть полностью поглощена одним тобой, выполняя каждое твое желание, стремясь всегда удовлетворить тебя, и отрекаясь от собственных желаний, выполняя твои. В ответ ты каждую

мысль своего бодрствования посвящаешь своей возлюбленной.

Мучитель (Tormentor): Ты постоянно испытываешь свою любовь, проверяя, сколько она может выстрадать ради тебя. Ты обожаешь подводить своего партнера к новым порогам эмоциональных и физических мучений. Не ограничиваясь одними лишь хлыстами и цепями, ты умел и в духовной жестокости. Если она после всего этого останется с тобой, ты будешь знать, что все по-настоящему.

Торговец (Trader): Любовь это предмет торговли. Ты подбиваешь сумму каждого ее выражения, следя за тем, чтобы получать как минимум не меньше, чем отдаешь (а лучше – больше). Дорогие подарки, звонки друг другу, поддержка в кризисы, плата за развлечения, количество оргазмов – все эти измерения твоего романа должны сходиться, иначе все это попросту не стоит твоего времени. Ты не можешь себе позволить, чтобы тебя отвлекали те, кто слишком эгоистичен, чтобы не видеть твоих нужд.

Честь

I live near the abyss. I hope to stay
Until my eyes look at a brighter sun
As the thick shade of the long night comes on.
– Theodore Roethke, «The Pure Fury»[4]

Большинство фей считают, что у Неблагих нет чести, поскольку те не следуют кодексу чести или любой признанной структуре. На самом деле эти обличители Неблагой подлости не могли ошибиться сильнее.

[4] Требуется перевод (Теодор Ренке)

Честь Неблагого – это личное дело, не управляемое никакими сводами законов или обычаев. Каждый Неблагой Китаин обычно разрабатывает собственный кодекс поведения, и определяет, что ему надлежит делать, чтобы оставаться верным себе и своим великим целям (если они есть). Этот кодекс может иметь строгую привязку к поведению, которое в точности отражает то, что Благие называют «рыцарством», а может включать ложь, кражу или даже убийство (ради правого дела). Благие постоянно удивляются, когда встречают Неблагих рыцарей, кажущихся столь же благородными (а то и более), как и они сами. Они не в силах понять, что *причина* Неблагих следовать рыцарскому кодексу (а именно – сие есть часть, предписанная Неблагому нуждами Живой Картины) может разительно отличаться от любого оправдания, которое могли бы понять Благие.

Концепция клятв и обетов налагает на Неблагих те же узы, но они также признают сомнительные, но отнюдь не менее «благородные» клятвопреступления или ложные показания. Те, кто по той или иной причине вступают в ряды нарушителей клятвенных обещаний, по своему загадочны и заслуживают уважения, если смогут доказать, или если будет считаться, что у них была хорошая причина взять свое слово обратно. (Иногда необходимо нарушить букву клятвы, чтобы сохранить ее дух).

Хотя большинство Неблагих фей, в частности те, кто действуют под ограничениями Благого общества, на словах поддерживают Ничейность или кодекс фей, их частные интерпретации этого корпуса законов и обычаев в чем-то отличаются толкования Благих.

Ничейность – Зимняя версия

Для Неблагих фей законы Ничейности не высечены в камне. Хотя цель этих традиций обеспечить выживание фей во враждебном по существу окружении, Неблагие (в основном усилиями Теневого Двора) готовятся к катастрофическому перевороту. Сейчас же они терпят версию «правил», но находятся в процессе переписывания сценария.

Право владения – Власть править землями или людьми лежит в руках тех, кто достаточно силен или умен, чтобы взять ее и удержать. Во многих случаях это может быть единственный дворянин или дом, в других группа Китаин – из знати и простолюдинов – пожжет достигнуть господства над владением или даже королевством. Быть просто знатным Благим отнюдь недостаточно для того, чтобы править.

Реальность: У кого власть, тот и устанавливает правила.

Право Мечтать **–** Смертные обладают правом мечтать. Любой способ, каким мы можем поощрить их мечтать ради нашей выгоды, хорош. Сюда входит как вдохновение Музой, так и Опустошение того, что нам нужно. Некоторые из нас используют прямое вливание творчества для стимуляции Рапсодии. Кто может поспорить с гением и шедеврами, что он создает?

Реальность: У смертных есть право мечтать, а у нас есть право пожинать плоды их мечтаний.

Право Невежества **–** Тот факт, что смертные не знают о нашем существовании, жизненно важен для нашей защиты и выживания, но у паранойи есть свои пределы. Раньше или

позже, по мере приближения Бесконечной Зимы, нам придется выйти из наших владений и укрытий и встретить шок мира. Когда же это произойдет, нам понадобиться окружить себя смертными армиями, желающими служить нашим целям. Это означает, что мы должны рискнуть явить себя большому миру. Что до того, чтобы дать о себе знать Блудным и определенным смертным, и так чувствительным к нашему присутствию, то индивидуальное суждение должно преобладать над жесткими и быстрыми правилами.

Реальность: Да никто и так не верит в фей, так стоит ли париться?

Право Спасения – Любой Китаин, попавший в лапы Доунтэйна, Инквизиции или смертных институтов, угрожающих уничтожить их фейскую природу, должен быть избавлен от опасности. Точка. Новые подменыши – будь то простолюдины, только что проклюнувшиеся из Куколок, или знать, выпихнутая из Аркадии – требуют помощи и защиты, пока не смогут жить самостоятельно в мире. Это не долг, это просто здравый смысл.

Реальность: Спасение Благого дворянина от Банальности отдает его в наши руки – где ему самое место. Копить услуги никому не помешает.

Право Безопасного Пристанища – Нам необходимо защищать наши владения от Банальности и насилия, чтобы гарантировать наше выживание, как и выживание Благих. Все Китаин, нуждающиеся в укрытии – желанные гости в наших местах силы, до тех пор, пока они ведут себя, как и положено гостям. Разве есть лучший способ завоевывать

друзей нашего дела, чем обеспечивать безопасность во времена нужды?

Реальность – Нам необходимо драться зубами и ногтями, чтобы удержать то, что имеем. Пускай нуждающиеся и просители приходят к нам. Мы их примем – не бесплатно.

Право Жизни **–** Уничтожение души одного Китаин уничтожает в какой-то мере всех нас. Хотя мы должны избегать убийства носителей крови фей, если возможно, бывают времена, когда требуются крайние меры. Предавшие нас теряют право на свою роль в Живой Картине.

Реальность: Смерть – это самый большой риск. Оно нам надо?

Преступление и Наказание: Теневые Суды

Большинство Неблагих фей не признают Благую систему Простого и Высшего Судов, предпочитая придерживаться собственных методов отправления правосудия, когда только возможно. Нет нужды говорить, что Неблагие редко выдвигают иски или заявления перед судами Благой юрисдикции. Однако Неблагие феи, обитающие во владениях Благого правителя, остаются уязвимыми перед Благими властями.

В управляемых Неблагими владениях правитель обычно отправляет правосудие, иногда совместно с совет советников (обычно членов клики правителя). Благодаря их в целом незаконному (согласно Благому определению слова) отношению, Неблагие всегда открыты для истолкования того, что есть состав «преступления» или подлежащее наказанию поведение.

Неблагие намного более склонны решать индивидуальные споры или предполагаемые проступки на месте, посредством дуэлей, драк или, иногда, сложных торгов между обидчиком и пострадавшим. Право Фиора (или суд испытанием) пользуется большой популярностью среди Неблагой знати. Некоторые простолюдины даже предпочитают этот способ решения споров. Часто за подобными испытаниями надзирает Зачинщик, дабы связать дуэлянтов или соперников Гламуром, тем самым обеспечивая «честный» суд.

Полуночный Суд

Даже среди Неблагих есть такие преступления, что заслуживают особого внимания. В частности, обвиненные в убийстве или измене Неблагие феи часто оказываются вызванными пред группой Зачинщиков (Instigator), дабы защищать свои действия. Эта группа, называемая Полуночный Суд за свое любимое время сборов, действует как законная рука Теневого Двора, которому и служит.

Приговоры Полуночного Суда обычно суровы, а подсудимый лишен права апелляции. В редких случаях защитник, который отдастся на милость Полуночного Суда, будет «избран» на месте из членов Теневого Двора, подвергнут сильному «поручению» (geas) и иным узам, обеспечивающим его лояльность. В таких случаях наказание обычно откладывается с пониманием, что неудача в деле служения Теневому Двору принесет быструю расплату. Некоторые из наиболее ревностных агентов Теневого Двора были набраны именно таким манером.

Многие Неблагие считают, что Теневой Двор стремится отдавать все вопросы Неблагого правосудия Полуночному Суду. Само собой, Теневой Двор это отрицает, утверждая, что всего лишь хочет вмешиваться в те дела, где обычное правосудие не справляется, или где под угрозу ставятся цели Теневого Двора.

Членство в Полуночном Суде – это тщательно охраняемый секрет. Любой встреченный Подстрекатель может оказаться членом этой тайной группы судей и исполнителей приговоров. Поскольку Туманам Самайна свойственно стирать знание о личностях Подстрекателей, пока те не раскроют себя, это вопрос домыслов, действительно ли Полуночный суд состоит из отдельной группы, у которой нет никаких иных официальных функций. А потому их личности глубоко сокрыты под покровом полной анонимности.

Наказания, отмеряемые Полуночным Судом, простираются от химерической пытки до, в случае наиболее гнусных (даже для Неблагих) преступлений, смерти от хладного железа. Одно из наиболее частых наказаний заключается в лишении виновной стороны всего Гламураа и оставлении ее на произвол судьбы в полном риска района города или сельской местности. Если приговоренным повстречается шайка голодных красных шапок или разъяренных троллей (которые часто и чисто случайно оказываются неподалеку), последующее несчастье не является заботой Полуночного Суда. Они считают, что за их правосудием стоит Греза, и что те, кто заслуживает

спасения, пускай даже и лишенные своего Гламура, действительно спасутся.

Честь Отступников (Forsworn)

Среди фей вообще принесение клятв считается священнодействием, подкрепляемым Гламуром и Грёзой. Неблагие и Теневой двор часто связывают себя клятвами или вынуждаются давать свое священное слово Благим. Однако их представления о клятвах существенно отличаются от представлений, преобладающих среди Благого Двора. Многие Неблагие считают, что клятвы, принесенные добровольно и собратьям Неблагим, нерушимы, а вот принесенные по принуждению или Благим это простые слова, которые можно соблюдать, а можно нарушить, смотря, как будет удобнее.

Неблагие считают, что если подменыш меняет свой двор, все клятвы, принесенные во время пребывания в старом дворе, аннулируются. Более того, если Неблагой считает необходимым заключить союз с теми, кого рано или поздно собирается предать, в своем сердце он сберегает примечания, которые просто не произносятся во время принесения клятвы. Поскольку он все равно собирался нарушить эту клятву, то в подобном поведении Неблагой не видит ничего предосудительного. Многие даже считают, что подобное «жульничество» можно творить безнаказанно, если только они с самого начала и не собирались соблюдать соглашение. К несчастью сама Грёза редко согласна с подобным толкованием.

В других случаях для выполнения намерения клятвы иногда приходится нарушать буквальные ее слова. В этих

случаях кара за клятвопреступление может последовать, а может и нет. (На самом деле это должен решать Рассказчик в каждом конкретном случае).

Нарушающих свои клятвы часто именуют «Отступниками» как Благие, так и Неблагие. Однако среди Неблагих это слово часто произносится с должной долей уважения и подхалимажа, подчеркивая, что обладатели такого титула «стоят отдельно» от всех прочих. Некоторые представители Теневого Двора входят в ряды Отступников и, похоже, вовсе не пользуются из-за этого меньшим уважением. На самом деле те, кто понимает требования Живой Картины, считают, что подобные клятвопреступники всего лишь исполняют предначертанные им роли в драме, требующей неразлучного существования верности и предательства. Живой Картине нужны негодяи не меньше, чем герои.

Полуночный Суд считает одной из своих обязанностей распознавать Отступников, проводя специальные церемонии, в которых клятвопреступник одновременно проклинается и жалуется этим титулом. В некоторых случаях Отступников связывают «поручениями» еще больше отделяя их от прочих фей и гарантируя их будущую верность Теневому Двору.

Политическая жизнь

Throw away the flowers,
they are no use,
the faery bowers
of the former truce;
fancy quickly dies

under fear’s dark skies.

– Elizabeth Daryush, «Throw Away the Flowers»[5]

Как и у их Благих собратьев большинство маневров Теневого Двора вращается вокруг различных политических идей его представителей. Благие довольствуются тремя основными политическими побуждениями, и считают, что им соответствуют аналогичные Неблагие версии. Несмотря на некоторую схожесть, Благие не имеют ни малейшего понимания или представления о нюансах, присущих Неблагой точке зрения, нюансах, которые привели к тому, что Теневой Двор включает пять политических сил вместо трех. Каждое политическое побуждение связано с одной или несколькими из семи целей (или догматами) Теневого Двора, хотя ни одно не согласуется со всеми целями. Еще большую путаницу в политическую сцену вносят клики, объединяющиеся вокруг политических осей. Независимо от того, во что они еще верят, все эти фракции имеют одну общую цель, позволяющую им действовать сообща, и дающую общую почву для собраний Теневого Двора – низвержение Благого Двора.

Политические побуждения

Пуристы (Purist)

Пуристов обычно ошибочно называют «Традиционалистами». Эти Неблагие хотят, чтобы все вернулось, как оно было изначально, когда Благие и Неблагие по очереди правили в течении года. Хотя они и не выступают в поддержку наступления Бесконечной Зимы, Пуристы к ней готовятся. Более всего они озабочены

[5] Требуется перевод (Элизабет Дариуш)

обретением власти и влияния в мирах смертных и сверхъестественном, и в сборе Гламураа, который, по их мнение, потребуется им, чтобы пережить ожидающие их трудные времена. Они не брезгуют Опустошением, когда срочно требуется Гламура, но многие Пуристы считают Гламура исчезающим продуктом и стараются сберечь своих Грезящих вместо того, чтобы растрачивать их потенциал. Хотя лидеры пуристов это Неблагие ши, их философию разделяют многие простолюдины.

Отрицатели (Repudiator)

Некогда называемые «Реформистами» Отрицатели хотят полностью обособиться от конституционных монархистов Благих Реформаторов. Чтобы ясно показать свое отвращение к Благим вообще, они приняли имя «Отрицатели». Эти феи желают полной узурпации Неблагими ши, которые и будут править. Они утверждают, что 600 лет Благого правления привели их к разрухе, и что только полный возврат назад может спасти сейчас подменышей. Они работают над приближением Бесконечной Зимы. Кое-кто из их числа считает, что Зима наступит независимо от их действий. Они считают, что когда Зима придет, править должны будут сильные и безжалостные.

Другие опасаются, что Зима уже наступила, и что Благие просто слепы и не видят ее. Они предрекают, что Весна вновь наступит, когда власть вернется к Неблагим на столетия Зимы. Отрицатели ищут власти и влияния среди смертных и сверхъестественного, собирают и накапливают Гламура для себя, работают над полным свержением Благих

и скрупулезно следуют годовым ритуалам, особенно связанным с Самайном. Их ряды открыты для простолюдинов, хотя первые места определенно забронированы для Неблагих ши.

Анархисты (Anarchist)

Те, кто считают, что вообще не должно быть никаких правителей, принадлежат к побуждению Анархистов (если вообще можно говорить об «анархии» как группе). Фактически, эта всеобъемлющая категория сводит вместе тех, кто считает, что устаревшую систему правления фей надо расколошматить и заменить чем-то получше (но понятия не имеют, как именно это «что-то получше» выглядит), и тех, кто просто хочет разрушать ради самого разрушения. Первых было бы правильнее назвать «Перестройщиками», а вторых «Разрушителями». Разрушители не видят никакого будущего для себя, других подменышей или мира. Они не верят в обещание Аркадии страны Никогда.

Обеим группам нет особого дела до Бесконечной Зимы – Перестройщикам хватает и нынешних проблем, а Разрушителям, потому что в будущем, где не будет будущего, такие вопросы как аннигиляция просто не имеют смысла. Большинство из них радостно Опустошают ради всего Гламураа, до которого могут дотянуться, пытаются свергнуть окопавшуюся знать Благих и распространяют хаос и анархию повсюду, где могут. Среди Анархистов много как простолюдинов, так и ши.

Ритуалисты (Ritualists)

Многие рассматривают Ритуаллистов как отпрысков Пуристов, но их интересы скорее духовные, чем политические. Там же, где они касаются политики, это происходит от того, что они считают, будто политические системы должны подчиняться духовной жизни. Они целиком с путями старины, считая, что король есть земля, и что жертвоприношения необходимы для блага земли и чтобы сохранить ее связь с Грезой. Бесконечную Зиму они видят как необходимую часть прохождения циклов к новой Весне. Календарь Неблагих это изобретение Ритуалистов, и именно они уделяют ему наибольшее внимание.

Большинство Неблагих испытывают сильную потребность в главном духовном присутствии в их жизни. А потому любой может стать Ритуалистом в дополнение к любой другой партии, в которой он состоит (кроме Анархистов). Ритуалы могут использоваться для легитимизации практически любого политического побуждения. Поскольку Неблагие это как раз те, кто признает Бесконечную Зиму и чувствует, что им предстоит сыграть в ней важную роль, они намного больше отдаются духовным демонстрациям и празднованиям, чем их Благие родичи. Ритуалисты озабочены обретением влияния и союзов со сверхъестественным миром, в получении и сбережении Гламураа для предстоящей Зимы, и в выполнении всех своих ритуальных обязанностей правильно и с должным значением. Они с той же вероятностью могут создавать сокровища и хранить Гламура, что и шлак. Многим простолюдинам нравится Живая Картина Ритуалистов, но именно ши составляют костяк группы.

Модернисты (Modernist)

Несмотря на свою Неблагость Модернисты не видят проблем в том, чтобы носить то же имя, что политическое побуждение Благих, поскольку их взгляды в чем-то совпадают. Часто путаемые с Отрицателями, Неблагие Модернисты считают классовые различия между простолюдинами и знатью смехотворными. Они признают, что мир давно уже не тот, что прежде, и что никто (даже офигеть, какой благородный ши) не может втиснуть правительство 14-го века в современный мир и заставить его работать. Равно не могут подменыши вернуться к старым путям – а потому единственное, что остается, это проложить новые. Если подменыши отбросят свои устаревшие идеи и научатся целиком жить в современном мире, Банальности и т.д., они смогут предотвартить Бесконечную Зиму или пройти сквозь нее с минимальными потерями.

Модернисты считают, что причина, по которой Бесконечная Зима наползает на фей, состоит в том, чтобы согнать их со старых путей и вынудить пойти в новую эру, где им и место. Полагается, что феи будут яркими новыми грезами, а не устаревшими, отброшенными идеями вчерашнего дня. Именно эти подменыши скорее всего примут знание Банальности, чтобы пережить ее эффекты, когда мир становится все более негостеприимным для фей. Они ищут знаний о современном мире и союзов с ним, как со смертными, так и со сверхъестественными. Они собирают Гламура, но экспериментируют с ним намного больше, чем прочие подменыши, и считают, что если к современным

идеям относиться всерьез, то старое правление Благих должно уйти. Среди Модернистов простолюдинов намного больше, чем знати.

Парламент Грез

Немногие дворяне Неблагих входят в Парламент Грез. Часть из них считает, что взаимодействие с Благой системой больше поможет им сделать свои взгляды известными и лоббировать поддержку. Другие пришли туда, чтобы быть подстрекателями, хитроумно саботируя заседания, заключая сделки и шпионя за оппозицией. А о некоторых вообще неизвестно, что они Неблагие. Последние, естественно, ценятся Теневым Двором больше всего.

Тайные общества

Членство в тайных обществах для Теневого Двора фактически требуется этикетом – сама природа его поощряет отдельных лиц объединяться в группы единомышленников, разрабатывающих тайные программы и интригующих ради положения в рядах более крупной организации. Исчерпывающий список всех этих эзотерических групп невозможен, в частности потому, что многие общества меняют свои названия и, иногда, свои цели. Хотя некоторые из тайных обществ, особенно Обезьянья Лапа и Пустомели (Ranters) состоят их Благих и Неблагих (подробности см. «Знать: Сияющее воинство»), несколько групп уникальны для Теневого Двора.

- *Рыцари Хладной Стражи (Knights of the Cold Watch)*

Когда врата в Аркадию широко распахнулись, не одни только ши пересекли Туманы и вошли в смертный мир. Также и другие существа, рожденные из темных образов и одержимые отвратительными манерами, совершили переход, растворившись бесследно, пока новоприбывшие ши приходили в себя от потрясения перехода. Туманы ослепили глаза и затмили воспоминания большинства вернувшихся, так что этих тварей почти не вспоминают, разве что в кошмарах, да и те быстро забываются. Лишь немногие, в большинстве своем Неблагие, сохранили об этих чудовищах более сильные воспоминания. Такие обеспокоенные ши собрались в самопровозглашенную группу стражей, известную как «Рыцари Хладной Стражи».

Их цель – прочесывать мир в поисках следов темных тварей, вторгшихся в смертное царство из темного приграничья Аркадии. Многие ши (Благие и Неблагие) считают «Стражу» заблуждающимися фанатиками и ложными предвестниками рока. Рыцари же Хладной Стражи считают наивным стремление Благих ши к преходящей власти, в то время как мир осажден неизвестными агрессорами неоценимой мощи. Большинство членов этой группы Пуристы, хотя они отложили свои политические устремления, пока существа, которых они разыскивают, не будут опознаны и обезврежены. В это общество проникло несколько тайных Анархистов, заинтересованных в союзе с чудовищами, когда те будут обнаружены, ради славной оргии разрушения.

- *Горящий Глаз (The Glowing Eye)*

Эта группа Неблагих рыцарей и дворян контролируется триумвиратом ши из Дома Балор. Состоящая из дворян, считающих, что именно они лучше других подходят, чтобы вести всех фей в Бесконечную Зиму и сквозь нее, члены Горящего Глаза рассматривают себя как тайный «внутренний совет» Теневого Двора. Точно так же, как настоящий Теневой двор скрывается за фасадом никчемных позеров, эти безжалостные ши считают, будто используют Двор для собственных нужд.

Объединившись в Танцорами Черной Спирали, определенными фомори и несколькими бродячими вампирами, Горящий Глаз работает над размещением своих членов на руководящие должности, как в обыденном мире, так и во дворах Китаин. Несколько высокопоставленных членов, обладающих властью в Конкордии и Гибернии, искусно маскируются под членов других благородных домов, и почти не подозреваются Благими монархами, которых якобы поддерживают.

- *Паломники Яркого Пути (Pilgrims of the Bright Road)*

Среди Ритуалистов небольшая группа экстремистов нашла способ выйти за границы прихотливых ритуалов своего побуждения. Назвав себя «Паломниками Яркого Пути», они сфокусировали свое внимание на установлении долговременных средств коммуникации с мертвыми – как духами фей, которые умерли, так и с теми существами, кто населяет Теневые Земли. Паломники считают, что у мертвых есть ответы, необходимые для достижения Неблагими превосходства и выживания в Бесконечной Зиме. Некоторые даже воскресили практику teign или «жертвоприношение

аду», обычай, якобы зародившийся в самые ранние времена, в котором феи гарантируют себе серийное бессмертие, предлагая жертву Нижнему Миру каждые семь лет. Избранный должен добровольно принять постоянную смерть как плату за то, что прочим феям будет позволено идти по Яркому Пути и возвращаться в мир в виде реинкарнаций.

Подробные сведения об этом обществе тщательно оберегаются даже от лидеров Ритуалистов. Считается, что Паломники образовали союзы с определенными группами призраков Еретиков, магов Эвтанатосов и Теневыми Лордами и вампирами клана Джованни.

- *Крестовый Поход Детей (Children's Crusade)*

Состоящий в основном из красных шапок – большинство из них дети (childling) или юные дикари (wilder) – Крестовый Поход Детей имеет только одну цель: убить как можно больше Благих дворян. Крестовый Поход популярен среди Анархистов и Отрицателей, хотя некоторые Модернисты также поддерживают эту ультра-радикальную группу как средство увеличить власть простолюдинов. Фактические убийцы почти всегда дети, поскольку им намного проще флиртовать с Банальностью, пробуждаемой убийством другой феи. Более того, они намного менее склонны испытывать вину за свои деяния. Некоторые вообще ведут себя так, будто это мультик, где жертва опять встает на ноги, когда по ней проедется каток. Другие льют крокодиловы слезы, сожалея о содеянном с универсальным детским криком: «Ой».

- *Кошачья Колыбель (Cat's Cradle)*

Это общество, состоящее из Неблагих и Благих благородных дам, пытается залатать брешь между двумя

дворами. Хотя их первостепенная цель – обеспечить долговременное выживание фей – часто стравливает их с тем или другим политическим побуждением Теневого Двора (в частности Отрицателями и Анархистами), они часто служат наилучшим источником информации и контактов для Неблагих и Благих фракций. Поскольку многие Благие члены общества не желают, чтобы их напрямую ассоциировали с сестрами-заговорщицами, открыто разделяющими симпатии к Теневому Двору, «официальная» позиция общества это оппозиция к Теневому Двору.

Женщины Кошачьей Колыбели обладают большой властью и влиянием (прямым или косвенным) в политическом обществе фей, и те, кто подозревает об их существовании, возлагает на них ответственность за предотвращение открытой войны между Теневым Двором и властной структурой Благих. Более того, есть и такие, что считает, что без тонких манипуляций этой группы Война Соответствия закончилась бы совсем по другому и намного кровавее. Возможно, наиболее важный аспект Кошачьей Колыбели заключается в связях, которые она устанавливает между Конкордией и прочими королевствами фей.

Большинство Неблагих представительниц этой группы принадлежат либо к Пуристам, либо к Ритуалистам. Пуристы рассматривают Кошачью Колыбель как дающую необходимые связи, обеспечивающие гладкую передачу сезонной власти, в то время как Ритуалисты видят возврат к матриархальным обычаям, подпирающим многие традиции, связанные с годичными раундами фестивалей. (Иной взгляд на это

ключевое тайное общество см. «Аристократы: Сияющее Воинство»).

Альянсы

So, what are we going to do tonight, Brain?

«The same as we do every night, Pinkie. Try to take over the world.»

– *Pinky and the Brain*[6]

Дорогая Кайтрин.

Мое пребывание в вашем владении было приятной остановкой в моем великом путешествии, но время пришло мне двигаться дальше. Поелику вы одна из немногих, кто знает мою истинную миссию для тех, кому мы служим, я хочу оставить вам самый последний том моего журнала, коий содержит записи о моих наблюдениях за различными группами, встреченными мною в ходе моих странствий. Необходимость оценивать и рассматривать других как потенциальных союзников и врагов заставляет меня надеяться, что вы, а через вас и Теневой Двор, найдут некую пользу в нижеследующих страницах. Верьте им или не верьте – как вам заблагорассудится. Добавьте их к своему архиву или отправьте их на костер Самайна. К тому времени, как вы прочтете это, я буду на пути ко владению Обергина ап Эйлунеда, где-то в Королевстве Яблок.

До следующей встречи,

Лукас Странник.

Китаин

[6] – Эй, Брэйн, чем мы будем заниматься сегодня вечером?
– Тем же, чем и всегда, Пинки... Попробуем завоевать мир!

– Пинки и Брейн

Благой Двор

Сохранять к этим узурпаторам объективность – почти невыполнимый подвиг. Согласно всем требованиям Живой Картины им следует быть не только союзниками, но и соумышленниками наших целей. Они остаются в плену заблуждения, будто смогут вечно откладывать Бесконечную Зиму. Очень немногие из них могут, в конце концов, прийти к осознанию, что безмятежные дни лета и медленное угасание осени должны покориться оживляющим изменениям, возможным лишь во время зимы. Их мы можем использовать. Мы должны сосуществовать с Благими, пока не будем готовы сделать свой ход. После этого карты лягут на стол. Сильные выживут.

Благие простолюдины

Хотя многие из этих Китаин испытывают подлинную преданность к своим Благим правителям, есть и такие, кто лишь на словах поддерживает воинство завоевателей из Аркадии. Где есть недовольство, мы должны посеять еще. Где есть несчастье и чувство обиды, мы должны пожать гнев. Внутри каждого Благого подменыша таится один из нас, ожидающий ключа, отпирающего сковывающие его цепи. Вот, в чем заключается наша настоящая задача.

Потерянные

Поиск зачарованных мест, где эти остатки древних времен сохранились в одиночестве, должен быть одним из наших высших приоритетов. Количество Гламураа, хранимого

этими Потерянными для себя, может повернуть ход нашей борьбы. Мы можем даже отыскать союзников среди этих древних фей, если только сумеем убедить их выйти из-за кулис и войти в Живую Картину во всей их славе. Они могут гореть, но недолго, пока Банальность не поглотит их неприкрытый дух, но какой костер Гламураа даст их присутствие!

Галлаин и Таллаин

Нуннехи

Эти феи практически не понимают нюансов противостояния политики Благих и Неблагих. Все, что они знают, это то, что земли, некогда принадлежавшие им, были присвоены теми, кто старается навязать свое правление всем и всему, до чего дотягиваются. Они должны быть нашими естественными союзниками. Если мы сумеем направить их гнев и обиду за узурпацию их священных мест и превращение их в дворцовые владения, мы получим армию партизан, готовых ударить, когда время наступит.

Менехуне

Моя информация об этих уроженцах Гавайев получена от других. Подобно Нуннехи они были согнаны со своих естественных мест и ныне таятся от глаз не только смертных, но и Китаин. Говорят, они обладают интуитивным пониманием силы теней, и что, когда они находятся под влиянием своего Военного аспекта, они проявляют свирепость, которую нам неплохо бы было скопировать. Сможем ли мы использовать их, и имеют ли наши заботы хоть

какое-то значение для них, можно будет сказать после дальнейших наблюдений.

Инанимаэ

Многие из этих рас слишком странные, чтобы вообще о них думать. Сложно рассматривать любой из этих бесполезных побочных продуктов Китаин как потенциального союзника или противника. Возможно, они смогут дать нам источник Гламураа, если мы сможем выяснить, как извлечь его из них. Пускай ученые из нашего числа изучают их, если хотят. Возможно, из этих усилий и выйдет какой-нибудь толк.

Зверье, боггарты, гоблины, огры и те, кто стучит в ночи

Наши забытые кузены опасны, неконтролируемы, предательские и причудливые. Что делает их неоценимыми для нас, и мы должны защищать их, поощрять их и помогать им, когда только возможно – предпочтительно с безопасного расстояния.

Фомори

В их способности процветать посреди Банальности и в чистом осквернении может содержаться ключ к нашему выживанию в грядущие трудные времена. Если они обладают некими умениями или Искусствами, позволяющими им питаться противоположностью Гламураа, мы должны раскрыть их секрет. Ши Дома Балор утверждают, что заключили союзы с отдельными лицами среди Фоморцев. Мы должны больше знать о том, кому (или чему) эти уродливые

твари служат (и служат ли они вообще хоть кому-нибудь). Пускай Балоры действуют как эмиссары у Фоморцев, но будем высматривать признаки измены.

Блудные

Дети Лилит (Вампиры)

Вампиры понимают игру политики чересчур хорошо. Некоторые из них даже с нетерпением ждут будущего переворота, именуемого Геенной, который подозрительно похож на начало Бесконечной Зимы. Более старые помнят нас, и вполне возможно, что у нас до сих пор есть союзники среди тех, кто некогда поддерживал связи среди Неблагих и Теневого Двора. Однако с теми что помоложе необходимо обращаться с осторожностью, поскольку они столь увлечены вопросами выживания, что их первым инстинктивным побуждением будет «сначала кусать, а вопросы задавать потом». У них кланов и фракций не меньше, чем у Китаин, и каждый требует своего подхода. Вот мои собственные впечатления о типах, с которыми мне довелось повстречаться:

Малкавиане – Эти вампиры напоминают фей в муках безумия. Часть из них демонстрирует необъяснимые проницания в царствах времени и пространства, как если бы они были неким образом связаны с Грезой, хотя их грезы более похожи на кошмары. Если мы когда-либо сможем хотя бы начать понимать, что ставит их на катушки (или срывает с них), мы сможем использовать их уникальные взгляды на реальность, чтобы заложить основу универсального изменения и разногласия.

Равнос – Неживые цыгане это все равно цыгане. По крайней мере, они сохраняют знания старых обычаев (ныне именуемых суевериями) из времен до Раскола. Они опасны для нас, ибо мы подпадаем под категорию чужаков (не-цыган), а потому являемся честной добычей для объегоривания и прочих вождений за нос. Их силы, подобно нашим, основаны на иллюзии, и поговаривают, что они изобрели Искусство Увиливания (Chicanery). Играть с ними все равно, что играть с огнем – рискованно, но того стоит.

Ласомбра – Я слышал слухи, будто некоторые из этих вампиров уже образовали союз с нами и с частью наших изменяющихся сородичей в Скандинавии, где они разработали великий план навеки сокрыть солнце. Это наверняка ускорило бы приближение Бесконечной Зимы. Тот же, кого я встретил, продемонстрировал к моей нескончаемой зависти контроль над тенями. Мы должны как можно скорее скрепить договор с ними. Мы не можем позволить им быть нашими врагами.

Шабаш – Эта группа выглядит эквивалентом Неблагих в вампирском сообществе. У них глубинное понимание темноты, и они не боятся идти на чрезвычайный риск – иногда всего лишь для того, чтобы доказать, что могут взглянуть в лицо аннигиляции и уцелеть. Подобно нам они признают смертных своей естественной добычей и обходятся с ними соответствующим образом. Их празднования Самайна соперничают с нашими в распутстве и несдержанности. Они серьезно относятся к приходу Геенны – факт, который, похоже делает их нашими естественными союзниками.

Однако они одержимы секретностью, поэтому подходить к ним надо очень, очень осторожно.

Изменяющиеся

Эти существа некогда были Китаин, но были настолько увлечены своими связями с животным миром, что по сравнению с ними пука выглядели как чучела животных. Наиболее распространены вервольфы (или, как они сами себя называют, Гару), но есть и другие, проигнорировать которых было бы глупостью. Неблагой Двор и Нация Гару никогда полностью не понимали друг друга. Союзы, заключенные между Неблагими и вервольфами, никогда не держались долго. Одним из величайших препятствий к построению понимания между нами является их концепция Триата (так они называют трехчастное бого-существо). Мы не вполне понимаем, что они называют Вильдом или Ткачом. Как мне сказал разговорчивый вервольф с необычным эпитетом Костегрыз, их вечно изменчивые натуры приводят к тому, что одну неделю в нас «чуют Змия (Wyrm)», а в следующую «бегут от нашего Дикого». Если Теневой Двор и впрямь вступит в контакт с вервольфами, те обычно сделают это, маскируясь под всего лишь представителей Неблагого Двора.

Фианна – Их кельтское происхождение наделяет их сильным сходством со многими Китаин, и многие из них имеют тесные связи сразу с Благим и Неблагим Дворами. Однако их неприятие грядущей тьмы делает их скорее союзниками наших врагов, хотя некоторые из них понимают необходимость изменения и важность равновесия света и тьмы. Они великолепные товарищи в кутеже, особенно, когда

отведают нашего меда фей. Некоторых из них можно спровоцировать на такой гнев, в особенности, когда им напомнить, насколько все испоганено людьми, что из них выходит непревзойденное пушечное мясо для действий Теневого Двора. Просто ткните куда-нибудь и скажите: «Создание Змия»! – и увидите, что я имею в виду.

Теневые Лорды – С Теневыми Лордами у Теневого Двора взаимопонимание: никто не верит другому. Между ними известны недолгие союзы, но вероятность того, что один предаст другого, слишком велика для более постоянных альянсов. Знатоки преданий (Loremaster), знакомые с легендами об Обществе Нидхогга, считают, что могут заключать союз с определенными Зачинщиками (Instigator), но многие из этих так называемых «экспертов» становятся подозрительно молчаливыми или исчезают, после того, как публично заявят об этом.

Танцоры Черной Спирали **–** Эти вервольфы страдают от Балорского порока (если их склонности можно назвать «страданиями»). Они твердые приверженцы наступления темных времен, которые называют Апокалипсисом, и поклоняются чудовищной «твари», известной как Змий – возможно древней могущественной химере, воображенной в самых ранних кошмарах первых Грезящих. Рыцари Хладной Стражи проявляют сильный интерес к Черной Спирали, то же можно сказать и о многих Ритуалистах, надеющихся что-то вызнать об их тайном учении. Это прекрасные товарищи для партий Опустошителей. Милостью Дома Балор, чьей родней себя объявляет Черная Спираль, Теневой Двор находится с ними в союзе.

Бастет **–** Если у изменяющихся есть знать, это их аристократы. Они культивируют искусства лицензии, гедонизма, страсти и интриги. Их любовь к секретам легендарна. Мы можем лишь завидовать их томному декадансу. Они служат нашим целям тогда и так, когда и как это подходит им. Если мы правильно поведем себя с ними, из них выйдут идеальные кошачьи лапки для наших планов.

Коракс – Я слышал, что эти вервороны потомки Морриган. Если тут есть хоть толика правды, тогда они понимают и войну, и ее последствия. Они зоркие наблюдатели, и если мы сможем достичь некоего согласия с ними, наша сеть шпионов лишь выиграет от их разведки.

Маги

Китаин имеют долгую историю соперничества с человеческими волшебниками и ведьмами, крадущими служащий энергией для их магии Гламура. Особо они падки на шлак (dross), который могут отыскивать со сверхъестественным талантом. Мы потеряли многие поляны и кольца фей из-за их хищничества. Во времена Средневековья некоторые из них охотились на фей ради «квинтэссенции» в их крови или костях. Однако подобно нам, и они пострадали от ухода магии, и современные маги (как они себя теперь называют) более открыты для союзов с Благим и Неблагим Дворами. Они насчитывают несколько различных фракций, из которых я знаю лишь немногие.

Толкователи Грез – Подобно нам они отодвинуты современным миром в сторону. Опять же, подобно нам они чертовски устали от этого. Многие из них уже обладают

сильными связями с Нуннехи и другими подменышами, автохтонными для земель, где они обитают. Если они и впрямь используют магию снов, тогда мы должны приложить все усилия, чтобы привлечь хотя бы нескольких из них в наше дело. Возможно, мы сможем убедить их, что они могут вернуть то, что было забрано у них произошедшими в мире огромными изменениями. В конце концов, большинство снов происходит ночью. Кто знает, какие сны они могут отыскать в долгих ночах Бесконечной Зимы?

Орден Гермеса (Order of Hermes) **–** Мне сложно говорить объективно об этих магах. Они были теми волшебниками, что охотились на нас и считали нас всего лишь топливом для своей магии и подопытными жертвами для своих исследований. Тем не менее, они стражи многих знаний, утраченных для нас. И хотя я настаиваю на крайней осторожности, когда имеешь с ними дело, вполне возможно выпустить их как стрелы в кого-нибудь из наших величайших врагов среди Благого Двора.

Вербена (Verbena) – Подобно Говорящим во Сне, ведьмы настроены на циклы рождения и смерти, лета и зимы, творения и разрушения. Они понимают силы, унаследованную в проливании крови и разворачивающейся спирали творения, что делает их нашими естественными союзниками. У нас есть несколько общих ритуалов Самайна, и празднуем в течении года много одних и тех же праздников. Обмен знаниями и просьба о помощи против напичканной Банальностью реальностью Сокрытых может поймать нам группу, ревностно применяющую свою могучую магию для нашей пользы.

Культ экстаза (Cult of Ecstasy) – Страсть и творческие импульсы питают их магию. Круто. Нашу тоже. Если среди членов Теневого Двора и есть чужаки, они из этой группы. Они потакают тем же излишествам, ткут собственную разновидность Гламура и усиливают свою энергию, переходя за черту, которую прочие страшатся переступить. Мы понимаем и приветствуем их.

Пустые (Hollow Ones) – Подобно нам эти работяги смертной магии кажутся париями. Они видят и объемлют тьму как дорогу к самопостижению. Мы можем среди них союзников.

Сокрытые (Hidden Ones) – С одной стороны, эти выдающие себя за ученых маги напрямую ответственны за наступление Раскола благодаря их поклонению Банальности. С другой стороны, их овладение Банальностью это искусство, которое нам было бы неплохо выучить, чтобы пережить Бесконечную Зиму. Если мы даже ничего от них не узнаем, сама их напряженная борьба за переделку мира согласно их видению послужит тому, чтобы научить нас, что и мы способны на подобное. Возможно, обращение к ним и будет дипломатической катастрофой, но мы никогда не стеснялись, выбирая опасных партнеров для наших игр.

Призраки

В самые старые времена феи чтили на Самайн Арауна, Владыку Смерти и правителя той части Подземного мира, что кельтские племена называли Аннун. Благие (большинство из них) позабыли о сделке, заключенной между нашим родом и правителями мира мертвых. Разница между взыскателем

волнений (thrillseeker) Ренегатов, марионеткой (stooge) Иерархии и развратителем (corrupter) Спектров для них совершенно утрачена.

Мы помним соглашения, заключенные ради нашего свободного прохода Яркой Дорогой, но в наши дни Неблагой Двор не имеет формальных связей ни с одной из их фракций. Мы знаем, что духи мертвых населяю царство для нас лишь едва различимое, да и то лишь в определенные времена года, что делает общение в лучшем случае трудным. Говорят, что слуа знакомы с их путями, но не желают открывать что-либо без значительной компенсации.

Хотя у меня не было возможности путешествовать Яркой Дорогой (по крайней мере я такого не помню), я говорил с теми, кто там был, и очень немногие из них это помнили и предложили мне свое знание духов, обитающих в Теневых Землях (как называется царство сразу за живым миром). Его стоит повторить, особенно потому, что призраки могут наблюдать за разговорами, оставаясь необнаруженными. Нам следует проследить, чтобы никакие наши заговоры не были подслушаны и пересказаны нашим врагам. Наиболее благоразумный ответ на встречу с призраком – принять предосторожности и добыть оружие, способное разобраться с ними как можно быстрее. Тем не менее, есть несколько фракций, считающих, будто могут быть ценными союзниками.

Ренегаты (Renegades) – Даже в землях мертвых, похоже, есть фракции, поддерживающие принципы хаоса и изменения, и сражающиеся за свержение застойной властной структуры Нижнего Мира. Эти призраки

называются Ренегатами. Если бы только были какие-то способы завербовать их сквозь барьер между жизнью и смертью, мы получили бы группу могущественных союзников.

Еретики (Heretics) – Похоже, у этих призраков много общего с нашими Ритуалистами. Они одержимы духовностью так, как это могут только мертвые – создания чистого духа. Как и любыми фанатиками ими можно манипулировать, нажимая на нужные кнопки. Я слышал, что некоторые феи, шедшие Яркой Дорогой и задержавшиеся на время в Теневых Землях, становились точками фокуса для некоторых из этих Еретиков. Что за армия из них получилась бы, если бы мы только могли открыть для них проход во владение какого-нибудь Благого лорда!

Иерархия (The Hierarchy) – Подобно нашим твердолобым Благим родичам, эти призраки представляют порядок и истеблишмент в Нижнем Мире. Лучше их оставить в покое, хотя некоторые из них могут помнить древние пакты между феями и мертвыми. Но ныне опасность быть втянутым в их политические игры намного перевешивает любые преимущества, которые они могли бы дать нашему делу.

Спектры (Spectres) – Иметь дело со Спектрами все равно, что бриться мечом, и приступать к нему нужно с той же осторожностью. Их знание совращения и тьмы легендарны, впрочем как и их вероломство. Сделка с ними – это всего лишь вопрос, кто кого первым предаст.

Сыны Адама и дщери Евы

Смертные, если просто, это наше мясо и питье. Нам нужен их Гламура и, иногда, их тела. На Земле они, чтобы служить урожаем. В действительности лишь немногие из них могут понимать свою роль. Такими мы восхищаемся и уважаем. Однако большинство подобны цветам, которые срывают, наслаждаются ими, пока они сохраняют свою красоту, и выбрасывают, когда они увянут.

Глава третья: Колесо года

Seasons they change while cold blood is raining
I have been waiting beyond the years
Now over the skyline I see you’re traveling
Brothers from all time gathering here
Come let us build the ship of the future
In an ancient pattern that journeys far
Come let us sail for the always island
Through seas of leaving to the summer stars.
– *The Incredible String Band, «The Circle Is Unbroken»*[7]

Феи существовали задолго до прихода христианства, и их цивилизация возникла до появления календаря, созданного, чтобы установить и регулировать конкретные даты для всех церковных праздников. Современный календарь (и его древний предшественник) является упорядочиванием циклов природы, изобретением, необходимым в силу того, что люди больше не жили так близко к земле, чтобы регулировать свою жизнь в зависимости от смены времен года. Это не совсем так для фей, в особенности для ши.

[7] Сезоны воистину меняются, когда идет дождь из холодной крови
Я ждал этого годами
Теперь на горизонте я вижу, что вы в пути
Братья из всех времен собрались тут
Давайте же, построим корабль будущего
По древнему узору для дальних путей
Давайте же, отплывем на вечный остров
Через моря уходящих в лето звезд.
The Incredible String Band, «Неразорванный круг»

Благие ши уступили простоте использования календаря, который, может быть, не совсем синхронизирован с изменениями в природе, но, по крайней мере, легко понятен. Они проводят свои праздники в установленные даты, и все знают, когда эти даты – можно посмотреть в календарь или даже сделать в нем соответствующие пометки. Неблагие по большей части угодили в ту же ловушку, но некоторые среди них – в особенности Ритуалисты и члены Теневого Двора – предпочитают формально соблюдать календарь праздников, установленный Благими, но при этом реально соблюдают праздники в соответствии с силами природы.

Так как их календарь зависит от изменений, происходящих в природе, празднования Теневого Двора могут проводиться в различные ночи в зависимости от географического положения. Таким образом, те, кто живет в более мягком климате, могут праздновать Имболк, когда появляется первый крокус, а для тех, кто живет в более суровом климате, эта дата наступает на две недели или даже на месяц позже. Если бы не особая связь ши со временем, это могло бы вызвать некоторые проблемы и непонимание; на самом же деле ни один Неблагой никогда не пропустит повода для очередной вечеринки. Неблагие соблюдают лишь несколько дат, предписанных календарем, которые следует принимать в расчет из-за Благих церемоний, проводимых в эти дни. Среди этих дней – Самайн, когда правление фиктивно переходит к Неблагим, так как если игнорировать этот день по формальному календарю, Благие запутаются вконец и перестанут проводить даже пародии церемоний по переходу власти. Кроме того, реальный день проведения

Самайна зарядился таким количеством энергии из-за поверья, что именно в этот день грань между мирами становится предельно тонкой.

Неблагая духовность

Для Ритуалистов Теневого Двора, календарный год состоит из цикла празднеств и памятных дат, которые отмечают смену времен года и этапы путешествия духа фей к знаниям. По мере смены времен года, праздники, которые отмечают ход года, выглядят спицами колеса. Потому Ритуалисты называют смену времен года Годичным колесом. Хотя большинство Неблагих отмечают только основные праздники, те, кто серьезно соблюдает парадигму Живых картин, соблюдают как значительные, так и незначительные праздники.

Благодаря своему кельтскому наследию, Неблагие подменыши Теневого Двора воспринимают время так же, как делали их кельтские предки – они верят, что день начинается с ночи, которая приходит перед ним. По той же причине они считают, что год начинается в темные зимние месяцы. Это представляет собой духовный путь, который когда-то был частью жизни каждой феи, цикл от тени к свету, подъем по спирали вверх от невежества и диких мечтаний к знанию и раскаянию. Как и в случае со сменой сезонов года, феи проходят через царство кошмаров, предаваясь темной стороне своего «я», а затем путешествуют к свету, в итоге перерождаясь с открытием своей истинной сущности.

Неблагой год, таким образом, начинается и заканчивается празднеством Самайна, которое воплощает те

трансформации, которые лежат в основе верований Неблагих фей.

Так же, как человеческие дети одеваются в страшные костюмы и бродят по темным улицам, выпрашивая угощения, Неблагие феи также надевают костюмы на Самайн, что выделяет особый статус праздника, и задает тон всей Живой картине года. Для многих Неблагих, а в особенности для Ритуалистов Теневого двора, надевание костюма и маски – это не просто забава. Это серьезная, сознательная попытка явно показать начало путешествия внутрь своей сущности, которое Неблагой подменыш планирует предпринять в наступающем году. В то время как костюм может символизировать черты той личности, которую они планируют выразить, обычно демонстрация более сдержанная и символическая, указывающая на «примерку» или принятие определенных идей, точек зрения и философии в той же мере, что и на смену личности. Они редко могут видеть исход этого преодоления себя, которое (что звучит слегка иронично в свете того, что дети веками просили на Хэллоуин) либо означает, что судьба подшутит над ними злобным образом, либо что она вознаградит их.

Путешествие домой

…to turn, to turn will be our delight
‘Til by turning and turning we come round right.
– «Tis A Gift To Be Simple», Shaker song[8]

Хотя общепринятые даты указаны для каждого из приведенных ниже праздников, все из них, за исключением

[8] Вернуться, вернуться – желание наше,
И так, возвращаясь, пройдем полный круг.
– *«Дар простоты», песня Shaker*

Самайна, Середины Зимы, Карнавала и Пеннонса, обычно празднуются Теневым Двором тогда, когда перемены в природе указывают на то, что нужное время пришло. Среди смертных эти ритуальные праздники когда-то считались жизненно важными для плодородия и благополучия земли и племени. Тогда, они считались священными временем, когда весь клан собирался вместе, а сейчас они отмечают для Китэйнов путь к познанию себя. Многие Неблагие, однако, все еще считают их необходимыми и для сохранения земли, осознавая, что в циклы природы был внесен беспорядок теми, кто больше не верил в старые традиции.

Не все Неблагие осознают эту великую роль. Многие забывают о реальной цели путешествия, предаваясь порокам, жестокости, пересмешничеству, бунтарству и насилию как самоцели. Полная свобода и философия анархии обладают значительной притягательной силой. Отсутствие правил означает отсутствие ограничений, а страсти фей всегда были склонны к чрезмерному выражению. И в самом деле, многие заявляют, что Банальность впервые попала в мир вместе с практикой самоконтроля, устанавливая ограничитель на инстинкты и страсти. Некоторые Неблагие предаются чистым чувственным радостям, торжеству боли и питию темного Гламура. Они никогда не предаются тому, что может повернуть их к свету, являющемуся второй половиной каждого подменыша. Потому, хотя изначальной целью многих из этих празднеств было отмечать путь феи по дороге к познанию себя, многие ограничиваются тем, что пишут нецензурщину на дорожных знаках краской из баллончиков.

Самайн (31 октября)

Figures of corn stalks bend in the shadows
Held up tall as the flames leap high
The green knight holds the holly bush
To mark where the old year passes by.
— Loreena McKennitt, «All Souls Night»[9]

Этот древний праздник огня, проводимый по окончании сезона урожая, означает конец света. Когда мир поворачивается к темной половине года, Неблагие начинают свое путешествие вглубь себя, входя в царство теней и кошмаров в поисках знаний и просветления. В эту ночь Туманы расступаются, позволяя Китейнам заглянуть в иные миры.

Считается, что миры являются зеркальным отражениями друг друга, и когда в этом мире темно, в другом, напротив, светло. Эхом зимы в этом мире является лето в мире ином. Потому Неблагие правят во время тьмы в этом мире, но в ином мире – это время света и просвещения. Это убеждение лежит в основе заявления Теневого Двора о том, что сейчас настало время для них править единолично, как Благие делали последние 600 лет. Они верят, что Аркадия практически пала – не из-за Банальности, но из-за того, что Благие случайно ввергли Аркадию в темные века, времена, в которые никто из фей не искал новых открытий или духовного роста. Они верят, что если правление Неблагих и тьма Бесконечной Зимы окутают реальный мир, в

[9] Силуэты стеблей кукурузы изгибаются в тенях,
Держись покрепче, когда пламя взлетает.
Зеленый рыцарь держит священную ветвь,
Которая отметит уход старого года
– Лорина МакКеннит, «Ночь всех душ»

Аркадии наступит славная новая эра просвещения, Бесконечное Лето.

Самайн выступает переходным временем, как для начала, так и для конца. Самайн является периодом очищения, временем, когда короля (который представляет собой землю и людей) приносят в жертву или свергают. Шут или новый король (Неблагой король) заступает на место старого короля, символизируя как окончание старого, устаревшего пути, так и начало нового путешествия.

Йоль (23 декабря)

Deck the halls with boughs of holly,
'Tis the season to be jolly,
Don we now our gay apparel,
Troll the ancient yuletide carol.
– «Deck the Halls», traditional carol[10]

Йоль, также известный как Зимнее солнцестояние, часто празднуют в ночь с 21 на 22 декабря. Зимнее солнцестояние наступает в самую длинную ночь в году вне зависимости от даты. Многие Неблагие Дети рождаются в зимнее солнцестояние или проходят свой Кризалис в этот период. Их считают подменышами, которые полностью отдаются своей темной стороне и имеют больше знаний о том, как покорить и использовать Банальность себе на благо, а не быть уничтоженными ей. Теневой Двор видит в этих подменышах тех, кто возглавит народ фей с наступлением Бесконечной Зимы. Многие Неблагие, особенно члены Теневого Двора,

[10] Украсьте залы гирляндами остролиста,
Настало время повеселиться,
Наденем мы нашу веселую одежду,
И затянем древнюю йольскую песню.
– «Украсьте залы», традиционная рождественская песня

отмечают Йоль способом, похожим на отмечание Рождества христианами. Во фригольд приносят зеленые растения и обмениваются подарками, но символизм, лежащий в основе праздника, значительно отличается от рождественского.

Для Неблагих вечнозеленые растения символизируют их выносливость. Терпеливо трудясь в тенях, Неблагие собирают Гламур, составляя планы на случай прихода Зимы, в то время как Благие беззаботно проживают летние деньки, отказываясь признать приход тьмы. Подобно вечнозеленым растениями, которые переживают зимние холода, Неблагие планируют пережить Бесконечную Зиму и дожить до следующей весны.

Подарки, которыми Теневой Двор обменивается на солнцестояние, являются предметами, напитанными Гламуром. Многие верят, что Гламур следует использовать для создания сокровищ, которые переживут истощение творческих способностей, которому предшествует наступление Бесконечной Зимы. Они обмениваются этими сокровищами для распределения Гламура среди всех сторонников Теневого Двора.

Йоль – это время сияющих вечеринок, которые высмеивают как внутреннюю, так и внешнюю тьму, а также праздников, на которых приветствуют новых Детей, пополняющих ряды Теневого Двора. Парадоксально, но это также и время размышлений, когда Неблагие начинают изучать те аспекты своей натуры, в которые они погрузились на Самайн. Таким образом, Теневой Двор празднует эту ночь, наслаждаясь ее скрытной и извращенной натурой, но в то же время признавая, что ночь зимнего равноденствия, как самая

долгая ночь в году, неизменно отмечает время, когда дни становятся длиннее, начиная изгонять тьму прочь и давая место свету.

День середины зимы (13 января)

O Winter, ruler of th' inverted year,
I crown thee king of intimate delights
– William Cowper, «The Task»[11]

День середины зимы – праздник, который обычно отмечает только Теневой Двор. Древние викинги называли его Midvintersblòr, а кельты также считали его праздником пивоварения. Из-за его скандинавских корней, многие Неблагие тролли считают День середины зимы своим особым праздником. Они собираются вместе для исполнения тайных ритуалов, которыми они не делятся с другими феями, даже с другими членами Теневого Двора.

Середина зимы когда-то отмечала день, в который человеческие племена подсчитывали, переживут ли их запасы зерна зиму. Если запасы были достаточными, часть из них пускали на варку меда и эля, которые оживляли пиры, танцы и рассказы историй, которыми была наполнена самая длинная ночь. Если запасов было мало, их сохраняли и использовали в пищу.

Изначально отмечаемый в регионах, где ночь на земле стоит почти полгода, День середины зимы также был посвящен измерению того, сколько осталось до тех пор, когда растает снег и вернется весна, принеся с собой свежую зелень и свет. Зажигание костров в День середины зимы,

[11] О, Зима, правитель перевернутого года,
Короную тебя королем интимных желаний.
– Уильям Коупер, «Задача»

таким образом, стало символическим ритуалом, призывающим бледное зимнее солнце вновь разгореться во всем своем зимнем величии. Согревающее тепло очага было в сердце каждого дома, а наполненный Гламуром очаг был сердцем каждого фригольда фей. В ночь Середины Зимы, короли народа фей посылали с гонцами факелы, зажженные от очага в королевском фригольде, в каждый из фригольдов в своем домене. Старые очаги гасили, и наполненный Гламуром королевский очаг становился источником нового огня, который зажигали на праздник Имболка.

Хотя Высокий король Давид возродил эту практику в Конкордии, Благие забыли, что короли, которые давным-давно рассылали огонь очага по мириадам фригольдов, были не Благими (так как их правление не распространялось на эту часть года), а Неблагими. Теневой Двор же об этом не забыл. Их древние обязанности когда-то призывали их возобновить истощенные запасы Гламура в каждом фригольде. Теперь они собирают этот Гламур любыми средствами, и как Музы, и как Опустошители (и не брезгуя воровством огня очага от королевских посланников), и ревностно хранят его, чтобы использовать, когда наступит самая холодная часть Бесконечной Зимы, указывающая на то, что настало время вновь зажечь угасающие очаги и ернуть в мир энергию творчества.

Имболк (2 февраля)

Green Rushes then with sweetest Bents and cooler Oaken boughs

Come in with comely ornaments to readorn the house.

Thus times do shift, thus times do shift, each thing his turn doth hold,
New things succeed, new things succeed, as former things grow old.
– «Candlemas Eve», traditional carol based on Robert Herrick's «Hesperides»[12]

Название «Имболк» происходит от кельтского слова, означающего «мешок с маслом», и относится к празднику, отмечающему приход весны. Этот праздник отмечают тогда, когда овцы начинают давать молоко незадолго до того, как у них родятся ягнята, и он связан с очагами и богиней Бригиттой, покровительницей огня и поэзии. Это происходит в феврале, когда снег еще лежит, но через него уже начинают пробиваться крохотные яркие цветы. На Имболк старые, истощившиеся очаги гасят и вновь зажигают от Очага короля. Наполненное новой силой, чтобы противостоять натиску Банальности, пламя очага сжигает старое, заменяя его живым, новым пламенем. Этот символизм не был утрачен для Неблагих, которые видят Имболк как время избавления от отрицательных влияний, выжигание того, что препятствует их свободе полностью выражать все аспекты своего характера и убеждений, проламываясь через все, что мешает их духовному росту, словно цветы, пробивающиеся сквозь корку снега.

Большинство правящих в настоящее время королей являются Благими, и их захватывают древние обычаи, но при

[12] Зелень окружает их приятными изгибами и прохладными дубовыми ветвями,
Укрась свой дом миловидными вещами,
Все меняется, меняется, все делает свой оборот,
Все новое приходит, все новое приходит в свой черед.
– «Канун Сретения», традиционная народная песня на основе «Гесперид» Роберта Хенника

этом они не слишком хорошо понимают, что означают эти практики. Таким образом, современные очаги горят менее ярко и удерживают натиск Банальности менее надежно, повторяя прошлое, а не заменяя ее чем-то сильным и новым. По этой причине, среди прочего, Теневой Двор видит захват власти не только необходимым, но и жизненно важным для выживания фей. Только когда порождающее новое, хаотичное пламя Неблагих снова займет место в очаге каждого фригольда, Китэйны смогут пережить требующий подчинения закону, мертвящий холод Банальности.

Имболк, известный как День Бардов, посвящен богине Бригитте. Неблагие проводят праздник как торжество и творческого духа, и перемен, которых несет с собой весна. Хотя оба двора проводят состязания бардов, Неблагие ценят истории о разрушениях и печали выше, чем Благие. Они понимают, что, созидание возможно только на основе разрушения. Когда старые узоры ломаются, они обеспечивают сырье для создания новых узоров. Имболк – это кульминация обещания, данного в холодную зиму, обещания о том, что весна наступит снова, и родник Гламура оживет с пробуждением земли. Связь Имболка с плодородием и Бригиттой требует, чтобы празднествами и ритуалами руководили женщины. Часто именно женщины фригольда вновь зажигают огонь в Очаге от факелов.

Карнавал (28 февраля)

Met the king and the queen and a company of men
A-walking behind and a-riding before.
A stark naked drummer came walking along

With his hands in his bosom a-beating his drum.

– «Nottamun Town», traditional folk song of reversals[13]

Карнавал – это большая вечеринка, которая маскируется под смертное празднование Марди-Грас или Масленицы. Среди христиан-традиционалистов, Масленица – последний день, в который разрешены пиршества и развлечения перед тем, как начнется Великий Пост. В современности почти все религиозные коннотации были утеряны в вихре диких, лихорадочных праздников.

Следуя примеру практикуемых сатирами вакханалий, все Китейны отбрасывают ограничения и предаются полным излишествам и свободе от последствий в эту ночь. После зимней тьмы, такой отдых от забот просто необходим. Благие и Неблагие предаются масштабным оргиям, диким демонстрациям Гламура, и во имя веселья и хаоса – полному презрению к нормальным порядкам и постановке всего с ног на голову. Как и при праздновании Самайна, праздник Карнавала требует надевать маски и принимать новые, дикие личины. Празднования Теневого Двора очень похожи на празднования Благих, за исключением того, что они полностью понимают важность ритуала с коронацией пьяного смертного как короля на день вместо правящего монарха.

Неблагие правители Теневого Двора наслаждаются своей ролью шутов, видя в них свободу говорить и делать все что угодно без мыслей о завтрашнем дне. Более того, они верят, что безумный бред и бессмысленные приказы коронованного смертного скрывают в себе важные истины,

[13] Встретьте короля, королеву и их свиту,
Ходят вперед и ездят назад,
Голый барабанщик, шатаясь, прошел,
Руки на груди колотят в барабан.
– «Нотамэн Таун», традиционная народная песня-перевертыш

которые могут помочь Неблагим обрести понимание смертных страхов по поводу роста Банальности в мире.

В такой атмосфере излишеств и беспорядков, Неблагие добывают Гламур путем Опустошения жадно и без разбора, так как по закону в этот день их действия не могут быть наказаны Благим Двором. Некоторые используют это время для порицания Благих правителей за их отсутствие понимания, другие планируют убийства с использованием информации, которую они получили во время праздника Карнавала. Некоторые Неблагие, особенно члены Теневого Двора, верят, что ритуальное принесение в жертву смертного, выбранного королем Карнавала, является их подношением Грезе в качестве части творческих импульсов мира. Эта жертва также заменяет ритуальное убийство самого короля для обеспечения плодородия земли (так как гибель смертного гарантирует плодородие земли грез). Неблагие красные шапки редко пропускают эту часть праздника. Они наслаждаются старинным обычаем обмакивать свои шапки в кровь жертвы и наслаждаются тем, что они считают слишком уж нечастым деликатесом.

Весеннее равноденствие (21 марта)

I come, I come! Ye have called me long.
I come o’er the mountains with light and song!
Ye may trace my step o’er the wakening earth,
By the winds which tell of the violet’s birth,
By the primrose-stars, in the shadowy grass,
By the green leaves opening as I pass.
– Felicia Hemans, «The Voice of Spring»[14]

[14] Я иду, я иду! Вы долго меня звали,

Первый из двух «дней баланса», Весеннее равноденствие – или первый день весны – означает время, когда свет и тьма стоят вместе как раздельные, но равные силы. Когда Благие и Неблагие раньше делили правление народом фей, Весеннее равноденствие означало начала конца Неблагого правления. Неблагие короли и королевы начинали готовиться к передаче полномочий, которая должна была произойти на Бельтайн.

Хотя Благие признают эту дату, а некоторые даже отмечают ее на приватных церемониях, они тратят большую часть своей энергии, готовясь к тому, что они считают «реальным» приходом весны – празднеству Бельтайна.

Для Неблагих, Весеннее равноденствие служит напоминанием о том, что они потеряли. Многие Неблагие подчеркнуто игнорируют эту дату, так же как их Благие кузены игнорируют концепцию чередования Дворов. Другие проводят этот день в медитации, пытаясь вернуть чувство баланса в свою жизнь.

Теневой Двор отмечает баланс света и тьмы, зажигая костры из бузиновых ветвей на рассвете и на закате. Священное дерево кельтского бога Брана, покровителя исцеления и воскрешения, бузинное дерево сохраняет листву дольше, чем большинство других деревьев, и таким образом, символизирует мост между временами года. Рассвет и закат, пороговое время дня, имеют большее значение в равноденствие, чем в другие дни. Ритуалисты Теневого Двора пытаются узреть видения в дыму бузинных костров на

Я пришла из-за гор со светом и песней!
Вы можете следить за моими шагами по пробуждающейся земле
По ветрам, которые рассказывают о рождении фиалок,
По звездочкам-первоцветам в тенистой траве,
По зеленым листьям, распускающимся на моем пути.

– Фелиция Хеманс, «Голос весны»

Весеннее равноденствие. Они надеются, что эти предсказания будут руководить их действиями в то время года, когда яркий свет весны и лета изгоняет столь дорогие их сердцу тени.

Гриниг (4 апреля)

I have not yet lived long
Enough to be so young
As the old innocence
Of the eternal spring.
– Richard Church, «In April»[15]

Происхождение этого праздника конца зимы остается загадкой даже среди самых сведущих Неблагих Ритуалистов. Некоторые верят, что праздник подражает различным праздникам ранней весны в человеческих культурах. Во многих регионах, холодные ветры и снегопады еще указывают на отчаянную хватку зимы Но в землях с умеренным и тропическим климатом, последние следы зимы к этому моменту уже полностью отступают.

В южных регионах Конкордии, Гриниг приобрел важное значение среди Благого Двора. Он стал праздником Детей и того сокровища, которое представляют собой новые молодые Китэйны. Фестиваль Крокусов, со своими сплетенными из травы коронами и сельскими танцами, устанавливает связь народа фей с пасторальными днями до Раскола.

[15] Я еще жил не слишком много
Прожил достаточно, чтобы быть так молод,
Как старая невинность
Вечной весны

– Ричард Черч, «В апреле»

Неблагие в южной Конкордии также отмечают Грининг, но на свой особый лад. Они также понимают важность популяции Детей в своих рядах – в частности, тех молодых Китэйнов, которые прошли свой Кризалис с момента последнего Гринингa. Кае новая трава и пестрые крокусы пробивают себе путь через сухие прошлогодние стебли, пропитанные Гламуром души «новорожденных» Детей обозначают рождения свежих взглядов в темной путанице устоявшихся философий. Каждое Неблагое дитя предоставляет собой потенциал для роста и перемен. В то время как Благие феи превозносят невинную чистоту молодости, Неблагие восхваляют аморальное, «безгрешное» сознание, которое присутствует лишь только среди самых юных и неопытных. Дети представляют принцип действия без вины или угрызений совести – что для многих является воплощением принципов Неблагой жизни. Даря Детям подарки и участвуя вместе с ними в «детских» играх, Неблагие пытаются восстановить свое собственное поврежденное чувство свободы без ограничений и напомнить себе о том, что они также только начинают проявляться.

Теневой Двор проводит особый ритуал на Гринингe, выбирая одно новое Дитя на роль Зеленого Дитяти. Выбранное Дитя получает огромное количество Гламура вместе с подарками на Гринингe, а затем его выпускают «сделать свои дела». Ее слова и действия при отмечании праздника тщательно записываются специально назначенными наблюдателями, так как в них могут содержаться предсказания и знамения на грядущий год. После того, как праздник заканчивается, воспоминания

Зеленого Дитяти избирательно подправляют, так что оно не имеет ясного представления о том, что говорило и делало в ходе праздника.

Бельтайн (2 мая)

Though our songs cannot banish ancient wrongs
Though they follow where the rose goes
And their sounds swooning over hollow ground
Fade and leave the enchanted air bare,
Yet the wise say that not unblest he dies
Who has known a single May Day.
– anonymous, traditional sampler verse[16]

Бельтайн – или Майский день – обозначает то время года, когда Неблагой двор передает полномочия Благому, оканчивая свое правление темной половиной года. В то время как солнце восходит над этим миром, иной мир погружается во тьму. Таким образом, для Неблагих Бельтайн, как и Самайн – является как торжеством, так и ритуальным бдением, началом и концом. В то время как Благие зажигают костры, отмечая наступление щедрого лета, Неблагие зажигают свои костры, как путеводные огни, освещающие путь тем, кто бежит от захватившей Аркадию тьмы.

Неблагие, особенно сатиры и ши, предаются разврату и оргиям, но в Теневом Дворе сексуальные желания уступают приоритет более серьезным вопросам. В кострах Бельтайна Неблагие сжигают все, что им больше не нужно, будь то устаревшие концепции или угасающие отношения. Для них

[16] Пусть наша песня не может изгнать древние горести,
Пусть они следуют за розой,
И их звуки разносятся над пустой землей,
Исчезают и оставляют за собой зачарованный воздух,
Мудрецы говорят, что ты не умрешь, не познав блаженства,
Если успел отметить хоть один майский день
– Отрывок из анонимной традиционной поэмы

Бельтайн – это время, когда приносятся клятвы, длящиеся год и один день, когда устанавливаются связи между двумя противоположностями, когда их темная половина начинает изучать свои светлые аспекты и отбрасывать те части тьмы, которые уже были отработаны. Тепло лета пускает в рост семена Благой природы их сущности. Подобно тому, как Благие на Самайн пробуют, на что похожа их Неблагая сторона, на Бельтайн Неблагие пробуют, на что похожа противоположная сторона их сущности, пусть и на краткий миг поворота колеса. Этот вкус может быть тем, что они планируют снова испытать в ритуалах следующего года на Самхайн.

Некоторые члены Теневого Двора просто притворяются, что участвуют в церемонии передачи власти, в то время как они узнают, что Благие знают о Бельтайне. В ближайшие несколько лет они планируют захватить власть на весь год.

День середины лета (23 июня)

‘Twas on the 23rd of June
As I sat weaving upon my loom,
‘Twas on the 23rd of June
As I sat weaving upon my loom,
A small bird sang in an ivy bunch
And the song he sang was the Jug of Punch
– «Jug of Punch», traditional Midsummer’s ballad[17]

[17] Было 23 июня,
Я сидел и ткал,
Было 23 июня
Я сидел и ткал
Птичка села на ветку ивы
И пропела про кружку пива.
– «Кружка пива», традиционная баллада Дня середины лета

Дата этого празднования самого длинного дня в году варьируется, хотя во многих старых балладах указано «23 июня» как традиционное время праздновать день поворота года. В то время как некоторые Благие Дворы проводят в этот день праздники, которые символизируют кульминацию их правления, среди Неблагих праздник Середины лета обретает свое истинное значение.

День Середины лета указывает на начало конца Благой половины года. Ночи становятся длиннее, в то время как мощь солнца угасает. Неблагие феи проводят вечеринки в канун Дня Середины лета, отмечая «самую короткую ночь» года, используя этот повод для того, чтобы установить связи со старыми союзниками и завести новых. Во многих Неблагих фригольдах в эту ночь поднимают бокалы за то, чтобы на грядущий Самайн все же произошла надлежащая передача власти от Благого Двора Неблагому.

Теневой Двор проводит свое празднование кануна Дня Середины лета, в течение которого они обсуждают новые идеи, которые будут руководить их делами с Китэйнами в грядущие месяцы перед наступлением Самайна. На заре, клики Ритуалистов собираются на склонах холмов, чтобы приветствовать восход солнца в день, который отмечает конец его восходящего пути. На вечеринках, на которых присутствуют члены Теневого Двора, на банкетных столах часто стоят чаши с пуншем, в который добавлено зелье с большим количеством зверобоя, целебной травы, которая в больших количествах может вызывать аллергическую реакцию на солнечный свет. Это небольшое напоминание

Теневого Двора всем Неблагим о их приверженности делу грядущей в будущем зимы без света.

День Высокого лета (17 июля)

A wise man holds himself in check,
But fools and poets run ahead.
One must be credulous or sit
Forever with the living dead.
– Scudder Middleton, «Wisdom»[18]

Праздник в День высокого лета позволяет Благим, пусть на один краткий день, беззастенчиво использовать смертных для игр, и наслаждаться розыгрышами и шутками. Неблагая вариация Дня Высокого Лета, однако, имеет нотки отчаяния, которые отбрасывают темную тень на то, что должно быть по идее радостным праздником.

Горячие летние деньки маскируют быстрое приближение холодной погоды, и Неблагие понимают, что колесо года неизбежно поворачивается от одного времени года к следующему. Гламур – самая важная постоянно культивируемая «культура», и День высокого лета представляет ранний сбор грез смертных для подпитки фейских чар. Неблагие Китэйны погружаются в оргии сбора Гламура, проводя особые вечеринки Опустошителей, замаскированные под уличные танцы и районные праздники, на которые приглашаются все смертные в округе. Самые масштабные вечеринки такого рода проводятся домом Лианнан, которые видят в Дне Высокого лета лицензию на

[18] Мудрец контролирует страсти свои,
Что гонят вперед дураков и поэтов...
Надо быть легковерным – иль прожить свои дни
В скучном обществе живой смерти
– Скаддер Мидлтон, «Мудрость»

добычу Гламура в таких количествах, в каких это возможно сделать при помощи особого метода прямого вдохновения, практикуемого их Домом.

Неблагие паки считают «День одурачивания» своим особым временем года, и в этот день все их ограничения в плане розыгрышей исчезают. В отличии от своих Благих сородичей, Неблагие паки вообще не заботятся о последствиях своих шуточек, и получающийся в их результате беспорядок и насилие просто подстегивают их достигать новых вершин злонравного поведения. Многие присоединяются к местным стаям зверья, выпуская свою животную натуру наружу и проносясь по земле погромом в своей версии Дикой Охоты.

Лугназа (1 августа)

There were three men come from the West
Their fortunes for to tell
And the life of John Barleycorn, as well.
They have laid him in three furrows deep
Laid clods upon his head
Then these three men made a solemn vow
John Barleycorn was dead...

And little Sir John's in the nut-brown bowl
And he's brandy in the glass
Little Sir John in the nut-brown bowl
Proved the strongest man at last.
– «John Barleycorn Must Die», traditional[19]

Не признаваемый Благими вообще, праздник Лугназа (который некоторыми произносится так же как lunacy (безумие- прим.пер.)), имеет большую значимость для Теневого Двора, особенно членов Дома Балор, которые считают этот день своим особым праздником. Посвященный памяти Луга, Высокого Короля Туата де Данаан, этот праздник огня отмечает обе его стороны – сторону совершенного ши и ту сторону, которую он унаследовал от свой матери, дочери Балора, королевы ненавистных Фомориан. Таким образом, тут отмечаются оба аспекта огня: сияющий творческий импульс и всепожирающий неконтролируемый разрушитель.

Якобы празднующий сбор первых плодов урожая, Лугназа также отмечает усекновение головы короля. После роста и созревания золотым летом, злаки срезают, связывают в снопы, или молотят цепом, чтобы заготовить пищу на зиму, а остатки запахивают, чтобы обеспечить плодородную почву для урожая следующего года. В этот период сила солнца

[19] Они втроем с востока шли,
Удачу испытать,
И сэра Джона поклялись
Убить и закопать.
Вспахали землю, и его
Во мраке погребли,
И объявили на весь мир:
Джон Берликорн убит…
Но в виски Джон-Малыш ожил,
И в пиве, темном, как орех,
И доказал своим врагам,
Что он сильнее всех.

– «Убить Джона Берликорна», народная песня

убывает, так как год поворачивает к темным дням. Король, как воплощение земли, вобрал ее силу, а теперь должен быть принесен в жертву, чтобы увеличить плодородие земли и подготовить ее к натиску долгой суровой зимы. Иногда эту честь принимает на себя королева, исполняя таким образом роль матери, которая приносит себя в жертву, чтобы обеспечить выживание своих детей. Таким образом, мрачный ритуал смерти превращается во время радостного празднования жертвы, которая позволяет другим начать жить и процветать.

Теневой Двор, видя наступления Бесконечной Зимы, понимает необходимость подобных ритуалов для того, чтобы избавиться от тех, кто уже внес свой вклад в общее дело и теперь должен уйти со сцены, и взяли на себя проведение подобных жертвоприношений при любом возможном случае. В прошлом некоторые Неблагие старцы, боясь, что их слабость сделает их обузой в тяжелые грядущие времена, добровольно принимали на себя роль жертвы. Но чаще теперь Теневой Двор ловит и ритуально убивает Благих монархов или правителей. С их точки зрения это правильно и справедливо. Это время правления Благих, и именно они обязаны принимать на себя роль ритуальной жертвы. Кроме того, позитивная Благая сущность необходима для того, чтобы обогатить и согреть почву (или зажечь пламя творчества) в суровом холоде зимы. Хотя Благие еще толком не поняли, что происходит, некоторые из них начали отмечать повышенное число исчезновений Благих правителей в это время года.

Осеннее равноденствие (21 сентября)

Behold, with loaded apple trees the farmer is befriended,
They will fill up his casks that have long laid dry.
All nature seems to weary now, her task is nearly ended,
And more of the seasons will come by and by.
– «The Seasons», traditional 19th-century English carol[20]

Второй из двух «дней баланса», Осеннее равноденствие отмечает истинное начало Неблагой половины года. Как и в первый день весны, день и ночь в этот день находятся на равных друг с другом, но в этот раз тьма преобладает. Ночи становятся длиннее, а солнце светит все меньше, по мере того, как осень предвещает наступление зимы.

Неблагие считают Осеннее равноденствие временем ожидания. До Раскола в этот день Неблагие правители начинали готовиться к передаче власти в их руки, которая должна была пройти на Самайн. Так как этого больше не происходит, Неблагие Китэйны используют этот праздник для оценки своих ресурсов на остаток года. Это время размышлений и переоценки своих действий.

Теневой Двор проводит в этот день особую церемонию, которая связана с ритуальным уничтожением мелкого сокровища или дросса. Это высвобождение Гламура означает возврат в мир некоторого количества накопленного Гламура,

[20] Смотри-ка, яблок урожай природа фермеру приносит,
Что упадут с ветвей на стол его,
Дела природы в свой черед почти уже закончились,
Идет времен круговорот – и так за годом год.
–«Сезоны», традиционная английская народная песня 19 века

который копят на случай прихода Бесконечной Зимы. Это, опять же, является актом противостояния и веры – противостояния Благому Двору, который отказывается признавать, что ценность Гламура заключается в его использовании, и веры в то, что Гламур является возобновляемым ресурсом. Подобно тому, как человеческие культуры когда-то возвращали часть своего урожая земле, Теневой Двор ритуально возвращает часть Гламура, который он взял.

Пеннонс (4 октября)

I have been ready at your hand
To grant whatever thou would'st crave
I have waged both life and land
Your love and goodwill for to have.
– «Greensleeves», traditional, lyrics written by King Henry VIII[21]

Проводимый в тихие дни бабьего лета, которые возвращают летнее тепло, Пеннонс был придуман Благими для проверки умений своих рыцарей. Наполненный конными поединками, учебными боями и прочими демонстрациями воинского искусства, Пеннонс похож на старомодный турнир. Суету этого поля тренировочного боя дополняют ремесленники и мастера, которые собираются на Пеннонс продемонстрировать свои изделия и получить королевское покровительство. Рассказчики и барды устраивают

[21] Тебе я преданно служил
И потакать готов был вновь.
Я жизнь и землю положил
За милость твою и любовь.
– «Зеленые рукава», народная музыка на слова короля Генриха VIII

собственные битвы, чтобы узнать, кто лучше сможет передать славу и могущество героев этого дня в сказке или песне. Таким образом, Пеннонс является раем для эшу.

Для Неблагих Пеннонс предоставляет великолепную возможность высмеять рыцарство Благих. Многие записываются на турниры в качестве черных рыцарей и бросают вызов мощи и чести Благих рыцарей. Обычно на турнирах ставится на кон какой-нибудь небольшой приз, которым может быть что угодно от шарфа прекрасной дамы до мелкого сокровища рыцаря. Неблагие неудачники печально известны тем, что уходят с поля в раздраженном настроении и отказываются уплачивать свои ставки; Благие, которые делают то же самое под предлогом того, что Неблагие отказываются играть по правилам, становятся легкой добычей для Неблагих менестрелей, которые, не теряя времени, уничтожают их репутацию.

Теневой Двор заходит еще дальше: их рыцари практикуются под самым носом Благого Двора, примечая особенности и боевой стиль своих Благих соперников. Эти мелочи записываются в пособия по боевому искусству, которые впоследствии изучаются всеми членами Теневого Двора. Также отмечается прочность и тип защитного снаряжения, которыми пользуются Благие вельможи, и то, как они ведут себя в бою. Все, что кажется раздражающим Благих вельмож, также отмечается и применяется на следующем празднике, чтобы проверить, действительно ли это выводит их из себя. Из таких маленьких фрагментов разведывательной информации складывается много способов

для Теневого Двора использовать слабость Благих, в надежде наконец одержать победу в войне за правление.

Пеннонс также предоставляет возможность Неблагим привести свою физическую сторону в соответствие с духовными и физическими изменениями, которые произошли за предшествующий год. Хотя Неблагие и разминают свои мышцы, они соблюдают осторожность и никогда не выкладываются настолько, чтобы казаться реальной угрозой Благим. Они выжидают и смотрят, готовясь в тайне, копя свою истинную силу до тех пор, пока колесо года не объявит им явно и безошибочно, что их время пришло.

Самайн (31 октября)

Or is it too late
To change the way we’re bound to go?
Is it too late?
Then surely one of us must know.
– Fairport Convention, «One More Chance»[22]

Итак, мир вращается, колесо года снова поворачивается к Самайну. Это конец года, но также и его начала. Неблагие

[22] Или все же слишком поздно
Изменить путь, которым мы должны идти?
Уже слишком поздно?
Тогда, определенно, кто-то из нас должен об этом знать.
– Fairport Convention, «Еще один шанс»

феи прошли свое путешествие к открытию себя. Они могли найти, что искали, познать Благую стону своей натуры, или отойти еще дальше от понимания. Что бы не произошло, хотя они вернулись в начало пути, они изменились по сравнению с тем, как они начинали этот путь. Мир вращается, и танцующая спираль времени не оставляет неизменным ничего на своем пути.

(Более подробную информацию по Самайну смотрите в главе седьмой).

Глава четвертая: Придворные Теневого Двора и прочие Неблагие.

And now at last it comes. You would give me the Ring freely! In place of the Dark Lord you will set up a Queen. And I shall not be dark, but beautiful and terrible as the Morning and the Night... All shall love me and despair!

– J.R.R. Tolkien, The Fellowship of the Ring[23]

Антагонисты и персонажи, созданные для хроник Теневого Двора, появились из разных источников: клика Неблагих Опустошителей упивается хаосом, в то время как зловещие Седобородые дирижируют подготовкой к кампаниям против ночных существ (возможно, тем самым прикрывая свои сделки с ними). Независимо от того, предпочитают они устраивать беспорядки или заниматься политическими махинациями, все подменыши Теневого Двора всегда придерживаются двух принципов: презрение к Благородным дворам и неуважение ко взглядам Благих на жизнь.

Обличья

Хотя совершенно разные клики Теневого Двора не раз работали вместе, разыгрывая свои схемы, заставить подменышей трёх разных обличий одного рода

[23] И, наконец, свершилось. Ты отдал мне кольцо сам! Вместо Темного Властелина у вас была бы Королева! Не черная, но прекрасная и грозная, как рассвет! Коварная, как море! Могучая, как сама земная твердь! Все любили бы меня и боялись!
– Дж.Р.Р.Толкин, Братство кольца (на самом деле цитата из фильма – прим. пер)

скооперироваться для одной цели – сложная задача. Подменыши разных обличий имеют различные взгляды на двор, и каждый сюжет, содержащий всех троих, должен содержать в себе что-то, что заинтересовало бы каждого из них.

Седобородые

Synthetic chiefs with frozen smiles
Holding unsteady courses
Grip the reins of history
High on their battle horses.
And meeting as good statesmen do
Before the TV eyes of millions
Hand to hand, exchange the lie –
Afraid to make the Clasp.
– Jethro Tull, «The Clasp»[24]

Известно, что старшие подменыши страдают множеством предрассудков. В обществе Китэйнов, где ценятся юность и красота, их меньшинство – не более 10% от общего количества. «Старцы» стремятся к элитарности, которая не позволяет им подчиняться прихотям более молодого лидера, и иногда ведёт прямиком в Теневой Двор. Чаще всего они делают это в пику фанатичным Юношам и

[24] Синтетические Боссы с приморженной улыбкой
Идут нестандартным курсом,
Берутся за бразды истории,
Взбираясь на своих боевых коней,
И встречаются друг с другом как хорошие политики
На ТВ перед глазами миллионов
Рука об руку, обмениваясь ложью,
Боясь однажды схлопнуться.

– Jetro Tull «TheClasp»

Детям, которые им противостоят. Дискриминация стариков, включая и мнение о том, что только юным присущ творческий пыл, является неотъемлемой частью жизни Китэйнов. На самом деле седобородые тоже могут творить – просто у них совершенно другой стиль. Благой двор прославляет юность и красоту, но Неблагие старики и Теневой двор знают цену лицемерию и предательству.

Пока Благие старцы все ещё дорожат страстями, их страсти становятся похожи на слабо горящий янтарь – ничего общего с тем пламенем, что известно Юнцам. Банальность удерживает их от необдуманных поступков, но глубокое её понимание даёт им превосходство над собратьями. Старшие знают, что эта сила – оружие, способное извратить тех, кто не смог бы пережить её так же легко, как они сами. А когда их проклятье подействует на остальных фей, Седобородые могут или обратить к Неблагому стилю мышления или сломить сопротивления.

У Седобородых также присутствует более глубокое понимание «мирского» мира и они с удовольствием балансируют между мирской жизнью и своими секретными интригами. Умело ведя дела со смертными, они часто обладают контактами, способными помочь клике в её борьбе. Самые хитрые политики среди подменышей имеют близких друзей в изменчивых секретных обществах, которые предоставляют им информацию и услуги. Прожив долгую жизнь, они видят свою деяния в перспективе. Хотя в политике они часто впадают в крайности, их видение мира куда более реалистично, нежели устаревшие и эскапистские взгляды Китэйнов, которые соблаговоляют управлять ими.

Общество Китейнов переписало историю Войны Соответствия, но многие седобородые помнят, что произошло. Не так-то быстро можно забыть 600 лет безумия, которое последовало за исчезновением знати. Пока их отцы и деды препятствовали возвращению аристократии, благородные устроили резню «высочек-простолюдинов», навсегда запачкав свои руки в крови. Так как прямым сопротивлением победить они не смогли, многие коварные революционеры ушли в подполье после так называемого «Возрождения». Они наблюдали и ждали с тех самых пор. Теперь пришло время нанести ответный удар.

Юнцы

I’m riding on the edge
while darkness licks my naked skin.
I want to dream again.
I want to dream, and it’s no sin,
they won’t stop until you tame your soul.
Don’t tame your soul…

– Læther Strip, «Don’t Tame Your Soul»[25]

Пока седобородых съедает ненависть, которой они научились у прошлого, Юнцы отчаянно пытаются выжить в настоящем. Двору, в котором доминируют Благие нет никакой пользы от Неблагих Юнцов. Парламент Грёз куда

[25] Я еду по краю,
Здесь тьма лижет мою обнажённую кожу.
Я хочу снова мечтать.
Я хочу мечтать – это не грех.
Они не остановятся, пока ты не усмиришь свою душу.
Не усмиряй свою душу…

– Læther Strip «Don’t Tame Your Soul»

больше сконцентрирован на соблюдении традиций XV-го века, нежели на решении вопросов века двадцатого. Это клуб «старой закалки», для тех немногие, кто уже был полностью признан аристократией, и их политика отражает их оторванность от реального мира. Они ничего не понимают в мире за пределами своих башен из хрусталя и слоновой кости. А этот мир снаружи только дожидается, чтобы его взяли, и взять его сможет только самый смелый. Для фей, что ищут приключений, этот мир существует прямо здесь и сейчас, и судя по ощущениям Неблагих Юнцов – этот мир умирает.

Феи с таким мировоззрением считают Опустошение – священной миссией, а не макиавеллиевской забавой. Их погружённость в мир позволяет им быть в курсе всех уличных проблем, а Опустошение только увеличивает это знание. По сути многие из них предпочли бы, чтобы мир стал холодным. Юнцы Теневого Двора – это типичные антигерои, опустошающие и грабящие мир вокруг, чтобы спасти себя. Часто обладающие фаталистичным нравом, Юнцы свободно упиваются страстью и яростью в мире, наполненном апатией и лишённом понимания.

Теневой Двор не питает особых иллюзий относительно рас Расточителей. Они стараются понять суть тех, кто живёт в мире тьмы. Большинство не согласны с идеей, что эти расы – всего лишь потерянные феи. По сути, они часто с жадностью ищут их общества. Энтузиазм в «овладении ночью» даёт им проницательность, сулящую многочисленные выгоды их более дряхлым и политизированным братьям.

Дети

Kidnap the Sandy Claws,
Beat him with a stick
lock him up for 90 years,
see what makes him tick

– Danny Elfman, «Kidnap the Sandy Claws»[26]

Самые юные из подменышей не понимают прошлого и смутно осознают настоящее. Для Детей будущее – это всё. Будущее обещает хаос, и они наслаждаются им. Там, где хаос – там и шанс изменить что-то к лучшему, но надо точно выбрать момент.

В обществе Китейнов Дети редко несут ответственность за свои проступки и Неблагие Дети испытывают это правило на прочность. Они представляют собой любопытную смесь невинности и аморальности, и старшие Неблагие вдохновляются их новаторским подходом, даже когда пытаются использовать или обманывать их. Дети могут быть очень проницательными и понимают, что мир, который предлагает им Неблагая семья, намного интереснее, чем стерильный и громогласный мир, которым хотят управлять благородные Благие.

Дети превыше всего ценят свободу, и Теневой Двор приветствует их философию. Их Опустошение больше напоминает наслаждение шалостью, чем послание миру, но Дети всё же являются самыми открытыми новому феями.

Клики

[26] Украли Сэнди Кло,
Избили его палкой,
И на 90 лет под замок –
Посмотретьчтобудет.
– Danny Elfman, «Kidnap the Sandy Claws».

Когда бы клика Теневого Двора не формировалась, она обычно служит конкретным целям. Неблагие со схожими мыслями собираются вместе. Их цели могут меняться, но если клика собирается бросить вызов миру, который их отвергает, и двору, который над ними насмехается, она должна чётко обозначить свои задачи на первом же сборе.

Единожды в год на ритуале Самайна в Теневом Дворе происходят резкие перемены. Титулы больше ничего не значат на целый год или даже два, поскольку перераспределяются на следующий год. Любой, кто хочет «порвать» с кликой, должен сделать это раньше, чем начнут падать листья, но даже и тогда оставшиеся феи всё ещё могут создать новую. Клики известны тем, что состоящие в них хранят верность друг другу, но делают это не из-за чести. В отличие от тех, кто живёт под строгим надзором, в страхе перед наказанием Банальностью за уход из клики, Придворных Тени удерживает мысль о том, что если они предадут своих собратьев по клике, то общество Китэйнов, альянсы Таллэйнов и оставленные товарищи – все они будут мстить.

Клики Седобородых

Седобородые любят политические манипуляции. Связи, которые у них есть и преимущества, которыми они располагают, определяют распределение сил «на их стороне шахматной доски». Однако они редко собираются в одном месте, так как это может впутать их товарищей куда не надо.

Многие седобородые сталкивались с проблемой балансирования между своими мирскими жизнями и

обязанностями перед Китэйнами. Лишь немногие могут получить богатства и привилегии через политические махинации и использование сверхъестественных сил (в конце концов, применение Предсказания на фондовом рынке не всегда срабатывает так, как вы ожидаете). Самые удачливые проживают во фригольдах, и фригольды Теневого Двора нуждаются в руководителях, которые бы скрывали их наличие. Шпионская паутина позволяет им всё время держать руку на пульсе, но всё же иногда их могут застать врасплох клики Юнцов или Детей, забежавшие ненадолго переночевать.

Главной задачей Теневого Двора является познание мира смертных и предоставление приюта тем, кто не может в нём жить. Клики Седобородых вполне преуспевают в достижении этой цели.

Клики Опустошителей

Выживание – не единственная цель данного типа клик. Клики Опустошителей свободно путешествуют, мало уделяя внимания тому, кто правит в данной части королевства фэйри. Куда более важной для них является информация о так называемых «Расточителях». С ними могут быть один-два Старца, из тех, на кого они полагаются, и даже могут использовать их в качестве советчиков. Большинство таких клик обычно держатся в стороне от интриг двора, но только потому, что анонимность повышает шансы на успех в их партизанской тактике.

Клики Опустошителей также готовятся к началу Бесконечной Зимы. Некоторые разрабатывают ритуалы

получения Гламура из необычных мест, а также пути ускорения процесса. Искусство Опустошения жизненно необходимо для них (см. «Тёмные Искусства»). Эти подменыши обладают глубокими знаниями мира, которые закрыты для их собратьев и часто ввязываются в большое количество разнообразных авантюр.

Вторая и третья задача Теневого Двора – это получение пользы от сверхъестественного мира и его понимание, а также подготовка к началу Зимы. Клики Опустошителей специализируются на этой деятельности.

Клики Самозванцев

Самозванцы – это социализированные карьеристы, имеющие долгосрочные планы по свержению правителей фригольдов и пытающиеся занять их место. Некоторые из таких клик создаются для того, чтобы защитить благородных простолюдинов, изгнанных или принуждённых покинуть свой фригольд. Также как следует из названия, эти клики фабрикуют различные свидетельства и факты для того, чтобы укрепить положение Неблагих в определённом королевстве.

Свержение знати Благих является четвёртой целью Теневого Двора. Клики Самозванцев обладают собственными уникальными соображениями по поводу того, как этого достигнуть.

Клики Почитания

Есть Неблагие Ши, что находятся в заблуждении относительно того, что они, а не Благие, являются единственно верными правителями Китейнов. У наиболее

умелых из них даже получается убедить придворных тени присоединиться к ним. Такие феи обычно обещают своим феям-помощникам наделить их властью… после того как разделаются с соперниками, конечно. Члены таких клик всегда имеют одного и того же Неблагого Ши в качестве наставника или патрона.

Клики Почитания иногда конфликтуют с кликами самозванцев, когда пытаются реализовать четвёртую цель Двора.

Клики Ритуалистов

Эти редко встречающиеся клики были сформированы исключительно для религиозных целей и спиритических исследований. Колдуны Теневого Двора и Чёрные Маги-Даунтэйны могут входить в одну клику с вампирами Тремер, оборотнями Теневыми Владыками и Уктена и магами Пустыми. Более радикальные клики могут включать в себя Тремер-антитрибу, Говорящих с духами барраби и даже Танцоров Чёрной Спирали. Неблагие Ритуалисты проводят церемонии с целью сохранения баланса в мире и сохранения тьмы внутри него, но Ритуалисты Теневого Двора предпочитают разрушительные и опасные ритуалы.

Иногда Подстрекатели (см. Искусство Презрения и Дополнение Престиж) собирают вокруг себя клики Ритуалистов, чтобы те помогли им в определённом деле. Так как эти союзники не связаны традиционными узами веры и общности, эти группы ищут глубокого понимания мира. К сожалению, мир становится куда опаснее, когда его секреты раскрывают.

Ритуальные клики достигают глубоко понимания сверхъественной природы мира, следуя второй цели двора, однако они также возглавляют духовное развитие Теневого Двора. Подготовка шумного разгула Самайна жрецами ритуальных клик – это пятая цель Теневого Двора.

Клики Помех

Помехи собираются вместе, чтобы превратить жизнь Благого Двора в ад. Они не собираются править сами, но стараются принести хаос и анархию. Иногда это распространяется и на другие сообщества, в том числе и на человеческие. Клики Помех собирают обширную информацию о Благом Дворе (или другой политической организации) и делают всё, чтобы противостоять их целям. Такое вмешательство помогает всем прочим фракциям Теневого Двора. В то время как эти группы помогают самозванцам и почитателям в решении задач, они также способствуют восстанию масс и распространению хаос и анархии – что является шестой целью Теневого Двора.

Клики Хаоса

На ступень ниже клик Помех (или выше – это зависит от точки зрения) находятся клики Хаоса. Для них даже анархия – слишком политичное понятие. Не важно, что ими движет – безумие, заблуждение или просто наслаждение жизнью (и смертью) их цель – это превратить в ад всё, что только можно. Неблагие Паки любят этот тип клик, большинство Троллей – ненавидят.

Кого волнует, чего там на самом деле желает Теневой Двор? Слава Дискордии.

Неблагие Китейны

Многие талантливые наёмники Теневого Двора являются выходцами Неблагого Двора. Вообще говоря, для Неблагих нет ничего необычного в том, чтобы существовать сразу в двух дворах. Подменыш может подчиняться причудам Неблагого Двора днём и тайно работать на Теневой ночью.

Однако, любой Неблагой, перешедший в тень, получает шанс сразу же доказать свою преданность. Неблагой Двор находит компромисс с идеалами Благого Двора и Китейнами, в том числе и с их жалкими попытками спасти умирающий мир. Это влечёт за собой веру в то, что однажды они тоже смогут стать Благими, готовыми вернуть свои честь и благородство – как их видит общество – а также в то, что когда-нибудь вся тьма мира исчезнет, и магия будет повсюду.

Вера в фей не требует от вас доверия и интеллектуального развития пятилетнего ребёнка. Члены Теневого Двора потеряли свою невинность давным-давно. Они не питают иллюзий об истинном положении вещей, и просто стараются понять «настоящих себя», свои инстинкты и импульсы, страсти и желания. Придворные Тени не вступают в компромиссы с миром людей. Когда они Опустошают – они больше, чем люди. Они существа столь же пугающие и прекрасные, сколь и аморальные. Они Неблагие.

Неблагие Богганы

Почему я должен горбатиться, чтобы помочь другим? Почему король пьёт дорогое вино, пока я скребу его пол и ем пустой картофель? Не думаю, что бедность сделает меня добродетельным. Мне должны платить больше за всё это дерьмо.

Богганы всегда выходят из Кризалиса Благими, но даже у них в душе спит Неблагая порча. Постоянно суетясь и помогая другим, Благие Богганы фанатично стараются забыть о тревожной неуверенности, которую они несут в себе. Те циники, что отдаются сомнениям и впадают в своё Неблагое Наследие, очень стыдятся того, чем они стали. Некоторые начинают сомневаться в себе, поскольку чувствуют, что их усилия воспринимаются как должное. Худшие из них считают альтруизм – верной дорогой к саморазрушению.

С другой стороны, Богганы могут стать очень скрытными, и когда их склонность к недоверчивости и алчности возрастает, они становятся ещё более закрытыми. Одна из причин, по которой Благие Богганы развивают такую обширную сеть информаторов – это попытки выведать среди своих сородичей Неблагих, маскирующихся под Благих. За Неблагими Богганами, как правило, пристально следят и не без причины. У этих жадных маленьких ублюдков любопытные уши и холодные сердца, и если они не могут получить что-то сегодня, они интригами достанут это завтра.

Независимо от двора, все Богганы любят помогать другим – Неблагие просто обладают своими собственными соображениями относительно того, что означает слово «помощь». Если Благие исходят из собственной нужды в

самопожертвовании, то Неблагие запоминают людей, которым помогали (независимо от того, просили их или нет) и ожидают чего-то взамен. Экономические возможности – стандартная мотивация, тем не менее, многие превращают своё содействие в проклятье, а не в преимущество. Если кто-то катится по наклонной, они используют его зависимость или притворяются что помогают, при этом доводя его до полного истощения – всё это может быть чудовищно хитрой формой Опустошения.

Разумеется, Неблагие богганы всё ещё способны быть щедрыми, но ни одно благодетельство, совершённое этими феями, не будет забыто. Если кто-то воспользовался добротой боггана, тот может страшно обидеться в ответ. Рассказывают, что если попросивший помощи не заплатит фунтом своей собственной плоти, богганы взимают с него другую плату. Перворожденные дети – отличный выбор, хотя торговля юными Зачарованными девицами всё ещё процветает. Рабы в традиционном смысле занимаются домашней рутиной, в то время как временные рабы могут предоставлять хозяину другие услуги.

Система: вторая причина, по которой Неблагие богганы часто маскируются под Благих – это развитие таланта по собиранию информации. Наиболее полезное применение их способностей – это откапывание самых грязных сплетен двора и доведение их до сведения вышестоящих. По Праву Рождения: Социальная Динамика они обладают талантом вычислять чужие слабые и сильные стороны, а также знают, кто с кем спит, какие тёмные секреты скрывает и пр. Если информация подходящая, они даже могут предоставить её

Теневому Двору. Богганы известны своей честностью, так что в тех редких случаях, когда кто-то распространяет дезинформацию во фригольде («Это только слух, я уверен…»), ему стоит побыстрее убрать оттуда свою маленькую Неблагую задницу, прежде чем Благие богганы обмажут его дёгтем и обсыплют перьями. Если же его положение станет совсем шатким, он всегда сможет найти работу у Боггартов, своих родственников Таллейнов (описаны ниже).

Неблагие Эшу

Не спрашивайте, где я был. Не спрашивайте, кто я. Просто расчистите мне место у костра и дайте уже нормально поработать.

Таинственные гости в одном царстве – преступники и предатели в другом. Неблагие Эшу не только появляются самым жутким способом, дающим понять, что скоро ещё и не такое дерьмо приключится, но и обладают способностью исчезать прямо перед тем, как попасть в мясорубку дурных событий. Они воплощают худшие стереотипные черты цыган, с которыми их путают – в том числе за склонность к аферам, жульничеству и мошенничеству – и часто обвиняют ещё до того, как они что-то сделали.

Неблагие Эшу – мастера обмана, они известны тем, что распространяют ложь и опасные слухи под множеством фальшивых личин. Эти «младшие Неблагие» иногда могут некоторое время путешествовать с кликой, открывая свою суть только членам своей группы.

Их более зловещие родственники предпринимают эпические путешествия не для того, чтобы избежать

возмездия за свои злодеяния, но чтобы сбежать от чувства вины. Они часто хранят тёмные секреты в самом чёрном и глубоком уголке своих сердец и путешествуют для того, чтобы сбежать от собственного отчаяния. Этот тип Эшу не верит никому, но иногда они берутся за задачи, которые отказываются выполнять самые безрассудные и склонные к суициду Неблагие, поскольку те грозят впоследствии серьёзным наказанием. А затем они едут в другое королевство прежде, чем боль снова станет непереносимой.

Система: Право Рождения: Духовные Пути позволяет эшу выбрать самый авантюрный маршрут приключений, но Неблагие ищут тот, что принесёт злоключения другим. Даже если они стараются избежать этого проклятья, их всё равно винят в том, что неудача бродит за ними по пятам, и они также могут под него попасть. Если им удаётся пережить какое-либо событие, являющееся шедевром обмана и предательства, они могут использовать Право Рождения: Искусство Рассказчика, чтобы получить дополнительное очко опыта…и историю, которой они могут представить себя во время следующего визита во фригольд Теневого Двора.

Неблагие Нокеры

Кажется, у вас небольшие проблемы с системой безопасности, Ваше Высочество.

Неблагие нокеры гордятся своими химерическими творениями также, как и их Благие коллеги. Когда они сталкиваются с изобретениями физического мира, они не любят ограничивать себя рамками классических изобретений. Они обладают особым даром – проявлять

редкую сообразительность при работе с техническими новинками 20-го века. Предаваться анахронизму куда менее важно, нежели быть в курсе технологических новинок.

При починке машин «реального» мира, нокеры известны такой настроенностью на конкретный механизм, что их подопечный обретает собственную личность. Если нокер знаком с механизмом, он часто даёт ему имя. Затем он создаёт «воображаемую» (читай: химерическую) личность и характеристики для неё. «Воображаемый друг» может потребовать удовлетворения специфических запросов в обмен на выполнение своих обязанностей, пока нокер не подчинит его или не использует Искусство, чтобы манипулировать им. Нокеры Теневого Двора таким способом удаётся обратить современные девайсы против владельцев.

Неблагие нокеры редко создают физические приспособления, поскольку их изобретения настолько сложны, что могут быть сделаны только из химерических материалов. Многие из этих вещей также могут разрушить жизнь своих владельцев, и те нокеры, что знают Искусство Заблуждения (см. «Тёмные Искусства») способны «запрограммировать» свои творения скрытыми командами. Неблагие, завидующие своим Благим сородичам, даже могут испортить химерические творения других.

Система: Право Рождения: Починка добавляет один дополнительный бонус для всех Неблагих нокеров. Во время создания персонажа, Неблагой может выбрать специализацию на технологии 20-го века. После этого он получает -1 к сложности любого броска на починку, манипуляцию или контроль этого типа приспособлений.

Неблагие Паки

Сюда, кис-кис-кис…

Несмотря на первое впечатление, отличительная граница между Благими и Неблагими паками может быть размытой. Оба типа любят хаос, непритязательный юмор и питают отвращение к истине. Обывателю может также покажется, что разница между этими типами только в животных, в которых они превращаются. Что касается паков-рептилий и паков-арахнид – то они точно Неблагие, но подобные создания встречаются редко.

Разница между этими двумя типами больше философская. Как Неблагие, они знают цену следования своим инстинктам, и Неблагие паки обладают мощным инстинктом выживания. Их животные повадки выдают большее коварство, нежели смертная форма, и потому они часто привносят в свою смертную жизни животные инстинкты. В конце концов, люди менее нравственны, чем творения природы.

Поскольку на первое место они ставят своё выживание, даже Теневой Двор не может полностью доверять пакам. Известно, что из-за своей склонности к обману, паки без раздумий могут изменить сторону. Нельзя ничего спрашивать у пака, Благого или Неблагого, если нет способа проверить его слова. Часто считается, что эти твари без царя в голове. Самое большее, на что клика Теневого Двора может надеяться – это то, что они будут верны непосредственно своим товарищам. Такая клика всегда будет держать своего друга-пака в стороне от политики и всего что с ней связано,

пока узы между паком и кликой не пройдут испытание временем. Держать его подальше от разных соблазнов – также порой бывает полезно.

Ходят легенды о Неблагих паках, столь жутких, что их розыгрыши всегда ведут к смерти или неудачам. В шутках этих ненормальных нет ни веселья, ни фривольности, одна только злоба. Историй о кошмарах, которые убивают тех, кому они снятся, предостаточно. К несчастью, никто не может с уверенностью сказать, что они начались с приходом паков.

Системы: Неблагие паки любят охотиться на невинных ради уничтожения, и их способность вызывать доверие только увеличивает их талант в Опустошении. Избранная «добыча» часто заканчивает тем, что раскрывает свои самые тёмные тайны дружелюбному паку…и обнаруживает, что они используются против него, разрушая его жизнь. После вытягивания наружу самых тревожных и беспокойных мыслей в человеческой голове – даже если жертва не осознавала, что они там были – Опустошение увеличивает эти сомнения, подкармливая Банальность и выдавливая Гламур из души жертвы.

Неблагие Красные Шапки

Стой и сражайся! Борись или будешь съеден!

Искушённые мудрецы считают, что две красные шапки, которые испытывают истинную любовь друг к другу, могут породить Благую красную шапку, как результат своего союза, но даже в этом случае, настолько отвратительное существо будет немедленно съедено после рождения. Мудрецы,

настаивающие на том, что эти сказки – правда, так же скорее всего будут съедены. У красных шапок есть своеобразная манера вызывать грязные пересуды. Кто-то говорит, что они каннибалы. Кто-то, что они съедают самых слабых, среди своих юнцов. А некоторые ничего не говорят – красным шапкам стоило бы о них задуматься.

Тем не менее, Благие красные шапки встречаются крайне редко, и Неблагие красные шапки презирают и охотятся на тех немногих, что существуют. Одного только вида благородных рыцарей с лихо сидящими красными шапками хватает, чтобы наполнить сердце Неблагой красной шапки гневом. Величайшие воины красных шапок – Неблагие Чёрные Рыцари – готовы жизнь отдать, лишь бы запятнать их броню и пролить их кровь. Неблагие красные шапки, как и ожидалось, сражаются грязно, готовясь к тому дню, когда они смогут уложить на лопатки Благую красную шапку. Понятие «слишком жестоко» им незнакомо, и многие из них забирают части тела врагов как трофеи, напоминающие о победах. Их угрозы – не просто слова, когда они кого-то запугивают – они в действительности продумывают новые злодеяния для своих будущих жертв.

Система: Право рождения: Тёмные Аппетиты даёт несколько ошеломительных преимуществ в бою, так как его можно использовать на живых существах. Каждый раз, кода красная шапка предпринимает попытку использования Тёмных Аппетитов в схватке, персонаж должен потратить один пункт Гламура, как если бы пытался съесть что-то несъедобное. Базовый урон для укуса красной шапки равен Сила + 2 (сложность 5). Вдобавок персонаж может

попытаться оторвать конечность противника. Отрывание конечности с этой способностью требует пяти успехов на броске Ловкость + Драка (сложность 8) или трёх успехов, если жертва сперва была захвачена. Будучи успешной, эта атака заставляет противника потерять как минимум три уровня Здоровья вдобавок к любому броску на повреждение.

Иногда красные шапки любят отрыгивать то, что уже пережевали, и в крупных битвах можно увидеть их окружёнными оторванными руками и ногами своих врагов.

Неблагие Сатиры

Верёвки туговаты? Не волнуйся, крошка, я не сделаю ничего, что бы тебе не понравилось.

Ограничения мало что значат для Неблагих. Поскольку в душах сатиров живёт неутихающая похоть, они стремятся расширить границы сексуальности и принести удовольствие тем, кто им близок. Слова «извращение» и «отклонение» удивительным образом отсутствуют в словаре Неблагих сатиров. Каждый ждёт пробуждения в дивном новом мире удовольствий, осознаёт он это или нет. Прочие находят удовольствие в экстазе наркотического опьянения и психологическом вампиризме. Независимо от так называемых «предпочтений» Неблагие сатиры возвели порчу невинности в ранг искусства. К чёрту мудрость. Страсть и удовольствие намного лучше.

В любви сатиры не ограничивают себя только партнёрами-людьми. Так как они тесно связаны с миром природы, многие предаются межвидовой любви ради общения с природой. Слухи о зоофилии среди сатиров ничуть

не преувеличены – козлища, оттачивающие и совершенствующие свои техники опустошения, соблазняют партнёров-животных со всем рыцарским благородством. Животные обычно меньше возражают против подобных связей, поскольку они не против поводка, в отличие от большинства людей – хотя нет, конечно, в отличие от всех людей.

Система: Зоофилией страдают отнюдь не все. Некоторые сатиры предпочитают возврат к природе через черпание духовности в растениях. Они обеспечивают своих друзей природными смесями, способными за несколько часов снизить индивидуальную банальность. Система аналогична Дару Пана, но нужно сделать бросок Интеллект + Ремёсла (сложность 7). Любой, кто захочет сопротивляться его действию, должен сделать бросок Силы Воли – большая часть этих духовных медитаций нелегальна в большинстве штатов и может быть обнаружена тестом на наркотики. Под влиянием этих наркотиков уровень Интеллекта снижается на 2 в течение всего времени, но одарённые смертные могут видеть химерических созданий, пока их сознание расширяется.

Неблагие Ши

И так Карнавал начинается, мой друг. Не имеет значение, как далеко ты сможешь убежать, я найду тебя. Когда вокруг падёт ночь, я буду ждать тебя. Я твоя тень и моя тьма окутает тебя.

Даже феи Теневого Двора склоняются к мысли, что Неблагие ши немного впадают в крайности. Обычно их можно разделить на две категории: шизофреники и

эпические антигерои. Первая – больше подходит благородным из Благих ши. Известно, что некоторые меняли свой двор и благородных правителей на тиранов-макиавеллистов при мельчайшей перемене в направлении ветра. Возможно, будь они в Аркадии, их хрупкий психический мир стабилизировался бы, но в мире этических двусмысленностей и потерянной веры, Сияющее Воинство, подобно стеклянным фигуркам, будто бы ждёт когда его разобьют.

Антигерои тонут среди отбросов Теневого Двора. Истинные Неблагие ши относятся у своему Наследию как к великому путешествию, а не как психическому отклонению. Сначала они устают от своей Благой жизни, затем порывают со всем, что им дорого, и, наконец, отказываются от своего благородства, как от слабости и приходят в согласие с пороком, угнездившимся в их сердцах. Все прочие действия, неважно насколько низкие или подлые, нужны лишь для того, чтобы отвлечься от конфликта с самим собой, поскольку всё остальное просто ничего не значит. Некоторые теневые придворные списывают это на типичное высокомерие ши, но тут необходимо понимание того, что есть Неблагой концепт Карнавала (см. Главу вторую).

Впрочем, у них есть и слабости. Отказ от своих представлений о чести – для них практически не возможен. Они будут отрицать этот факт, но он не позволяет им полностью принять Теневой Двор. К счастью для Неблагих, их знать может стать столь же порочной, как и они сами, а их чувство чести зачастую спутано и проявляется ситуативно. Неблагая честь – очень индивидуальная вещь, так что злодей

легко может поменять аспекты того, что он считает благородным, чтобы они лучше подходили к его испорченной морали.

Искреннее обращение к скрытому благородству ши может погубить его, так как большинство ши эгоистичны в достаточной мере для того чтобы прикончить противника со вкусом, не устраивая кровавой бойни. Те, кто берёт Поиск Темнейшего Сердца (см. «Тёмные Искусства») может попытаться спрятать свой личный страх за личиной злодея. Скрытое благородство – наиболее ценное качество, каким может обладать Неблагой ши. Известно, что некоторые получали Банальность, отказываясь от благородных поединков. Впрочем, многие из них скорее медленно утонут в Банальности, нежели открыто покажут своё благородство.

Обстоятельства, при которых один ши может прямо убить другого, всё ещё являются крайними. Феи Теневого Двора предполагают, что единственная причина, по которой шестое предписание Закона, где говорится о запрете на убийство Китэйна, было сформулировано ши, – это страх непонимания того, что случается с душами после смерти. Ответ на вопрос о том, почему большинство ши возвращается со Светлого Пути простолюдинами или не возвращается вовсе, всё ещё остаётся загадкой.

Большинство Неблагих простолюдинов не слишком-то боятся смерти, поскольку понимают необходимость перерождения и изменения, которое оно несёт миру. Ши увеличивают количество интриг, в которых погрязли три двора, потому что это убивает врагов медленнее, чем холодное железо. Конечная победа одного ши над другим

лежит в обращении его Наследия на службу именно делу ши-интригана, а не кого-либо ещё.

Внутри Теневого Двора часто проходят дебаты о том, что будет более эффективным: убить их быстро при помощи холодного железа или уничтожить их медленно при помощи Банальности. Такие дебаты помогают скоротать холодную ночь.

Система: любой Неблагой ши обладает своим собственным представление о чести, а отнюдь не общепринятым. Рассказчикам рекомендуется по окончании каждой сессии обсуждать конкретный кодекс чести Неблагого ши наедине с тем, кто его изображает. Персонажи, слишком сильно отклоняющиеся от своих тайных обязательств, будут медленно впадать в Банальность.

Неблагие Слуаги

Мы можем свободно говорить? Хорошо. Можешь заплатить мою цену? Отлично.

Слуаги имеют природную склонность к Теневому Двору. Даже среди Благих слуагов есть те, кого он привлекает. По сути слуаги обычно выказывают больше верности друг другу, нежели какому-либо двору. Много клик Теневого двора пытались вести переговоры об информации со слуагами, но они обычно не решаются свободно говорить и явно ведут свою игру, если только он, она или оно не связано клятвой с кликой Теневого Двора. Если слуаг предаст Теневой Двор, то остальные слуаги будут нападать на предателя при первой

возможности. Хотя тени кое-что знают о практиках этого Рода, Благой Двор старается избегать подобных знаний.

Слуаги вполне способны на двуличность. В конце концов, они живут одновременно в двух мирах: верхнем и нижнем. Помимо своей придворной жизни, многие копят тайные знания о пищевых пристрастиях местных вампиров Носферату, расположении ловушек, оставленных Рэткин в канализационных туннелях, об эманациях, исходящих из нерестовых ям, о вероятных особенностях спаривания оборотней Танцоров Чёрной Спирали и т.д.

Тем не менее слуаги знают отнюдь не всё, и именно поэтому им приходится связываться с Теневым Двором. Что более важно, слуаги не торопятся предавать теней, поскольку информация, получаемая от них, представляют большую ценность. Они выискивают обличительные факты и тёмные секреты, и как слауги, так и тени могут свободно торговать этими секретами.

Что же касается возможных источников, используемых слуагами, среди колдунов Теневого Двора ходят слухи, что раз уж слуаги могут лишь шептать, то только мёртвый способен их услышать, но пока связь между ритуалами слуагов и делами Неупокоенных Мертвецов не доказана. Возможно, они ошибаются.

Система: поговаривают, что некоторые слуаги способны использовать своё Право Рождения: Гибкость настолько эффективно, что способны протиснуться в малейшие просветы под дверями или залезть в самые маленькие отверстия. Подобные действия, однако, грозят слуагам повреждениями (слуаг терят один уровень Здоровья, когда

предпринимает этот трюк). Сложность проскальзывания в просвет обычно равна 10-ти.

Неблагие Тролли

Где вы были, когда умирала моя возлюбленная? Где вы были, когда мой фригольд утопал в огне? Проваливайте в пекло, пока я не разорвал вас на части.

Некоторые Благие тролли столь чисты сердцем, что мудрецы зовут их «гигантами». Они красивы и благородны, романтичны и щедры – и они вечные враги Неблагих троллей. Некоторые зовут Неблагих троллей оградами, хотя придворные Теневого Двора знают, что настоящие огры – это Таллэйны, и они много хуже, чем любой из Неблагих троллей. Известно, что Неблагие тролли настолько поглощены ненавистью к самим себе, что самые гнусные из них заставляют остальной мир разделить с ними их страдания. Они, как правило, одновременно непривлекательны и пугающи, а самые худшие из них столь же деформированы морально, сколь и физически.

Тем не менее, тролли всегда сохраняют осколки благородства в глубине души. В противовес прочим Неблагим, Неблагие тролли верны своим союзникам, даже если не проявляют эту верность открыто. Они также не всегда аморальны – а зачастую только являются чем-то вроде фейри с сомнительной репутацией. Тролль, став Неблагим, отвергает свои прежние привязанности, но может развить и укрепить новые внутри Неблагого Двора или Теневого. Сколь бы ни были велики страдания тролля, он всегда будет хранить остатки своей чести. Неблагие тролли при этом

обладают очень жёсткими представлениями о значении слова «справедливость».

Глубоко в груди даже самого благороднейшего из троллей спит яростный гнев. Также как магма иной раз вырывается из-под земной поверхности, так же мягкость и стоическое благородство не могут сдержать душевной боли. Тролли неохотно делятся своим доверием, но следуют ему фанатично, в случае же предательства результатом могут стать хаос и разрушения. Тролли, ставшие Неблагими после предательства, известны тем, что устраивают грандиозные кровавые кутежи, оставляя за собой след из убитых жертв.

Система: Право Рождения: Сила Титана не вернётся к троллю, пока он не принесёт новую клятву верности. Если его клятва была нарушена другой заинтересованной стороной – это становится отличным обоснованием уйти в тень, не дожидаясь жестокой расправы.

Неблагие Дома

The burning bow that once could shoot an arrow
Out of the up and down, the wagon-wheel
Of beauty’s cruelty and wisdom’s chatter –
Out of that raving tide – is drawn betwixt
Deformity of body and of mind.

– W. B. Yeats, «The Phases of the Moon»[27]

Три Неблагих Дома совершили путешествия из Аркадии на Землю в том же 1969-ом году, когда вернулись пять Благих

[27] Меж безобразьем тела и сознанья,
Натянут лук пылающий, что может
Стрелу пустить на волю, за пределы
Извечного вращенья колеса,
Жестокой красоты, словес премудрых,
Неистовства приливов и отливов.
– У.Б. Йейтс, «Фазы Луны» (перевод Анны Блейз).

Домов. Один из них, Дом Эйлиль распространил своих представителей по всей Конкордии и Гибернии (и возможно другим регионам). Другие два (Дома Балор и Лианнан) ограничились одной Гиберией (Ирландией). С тех пор многие члены домов Балор и Лианнан покинули Гиберию и начали просачиваться в цитадели Благих в Конкордии, зачастую маскируясь под представителей других домов. Немногие открыли свою истинную принадлежность к этим домам, но остались почти незамеченным среди превосходящих Благих королевств Конкордии. Их секретные дела – предмет совсем другой истории.

Три Неблагих дома объединились с Неблагими из пяти прочих домов и множеством Неблагих обывателей из Теневого Двора. Хотя каждый дом имеет свои собственные тайные планы, все они в целом объединены общей целью – они хотят свергнуть власть Благих.

Дом Эйлиль (Ау-LEEL)

Известный своей макиавеллистской политической хваткой, дом Эйлиль – самый знаменитый из знатных Неблагих Дворов. Основатель дома, Король Эйлиль, был мужем Мейв (Медб в русской традиции – прим. пер), королевы, пытавшейся совершить то самое похищение быка из Куальнге, которому противостоял великий герой Кухулин весь остаток своей жизни. Эйлиль был проницательным политиком, философом и великим исследователем тайных знаний. Дома Эйлиль и Эйлунд оба восходят к его линии. Считается, что Эйлиль остался на Земле, когда ши покинули её ради сохранения своей связи с Грёзой, взял новое имя и

окружил себя группой подменышей, призванной защитить новое убежище от Банальности. Хотя Эйлиля лишь с большой натяжкой можно назвать Неблагим, Дом, носящий его имя, укрепился среди Неблагих и его представители являются активными членами Теневого Двора.

Члены Дома Эйлиль, как правило, отличаются мастерством в политике, плетении интриг и манипуляции. Им редко доверяют другие Китейны, даже те, что принадлежат к их собственному дому. Они делают ставку на свои таланты и обладают врождённым высокомерием и непревзойдённой уверенностью в своих способностях справиться с любой ситуацией и оказаться впереди всех. Им нравятся земные блага, хорошая одежда и прочие проявления их благородного положения, которое они принимают как должное, но власть они любят даже больше, чем привилегии, что приходят вместе с ней. Эйлиль часто со всей возможной тонкостью подходят к Опустошению, чтобы принести жертве ровно столько боли и страха, сколько она сможет выдержать, и утверждают, что ночные кошмары производят самый сладкий и мощный Гламур. Они мало обращают внимания на судьбу тех, кого Опустошают, веря что Гламур всегда найдётся.

У членов Дома Эйлиль часто бывают тёмные волосы и глаза. И независимо от их настоящего цвета глаз, их взгляд всегда отличаются невероятной притягательностью. Они предпочитают тёмные облачения, и придерживаются своего любимого сочетания чёрной одежды и серебряных украшений.

Из за своих умений в области политики при взаимодействии с Благим Двором они часто занимают место советников при короле, лидеров политических фракций и серых кардиналов, скрывающихся в тени слабых правителей. Вотчины, которыми управляет Дом Эйлиль часто являются рассадниками интриг и подозреваются в содействии Неблагому и Теневому Двора, даже когда на самом деле они совсем не принимают в них активного участия. Разумеется, у слова «активное» так много значений…

Как Дом, Элиль хотят свергнуть Благую знать и захватить рычаги влияния на мир смертных. Они верят, что Благие стали слишком косными и Эйлиль больше подходят для того, чтобы провести (посредством Теневого Двора) всех фей через Бесконечную Зиму к приближающейся Весне. Они не пытаются принести Зиму, просто готовятся к выживанию и захватывают ради этого власть. Их план: позволить Зиме деморализовать и уничтожить их противников и захватить власть в тот момент, когда их враги ослабеют.

Наиболее традиционно настроенная часть дома состоит во фракции Пуристов. Они видят необходимость в принесении баланса: Благие правили 600 лет, теперь настала очередь Неблагих, а затем возвращение к альтернативному правлению. Молодые сторонники и по-настоящему влиятельные лица хотят абсолютной власти для Неблагих. Они составляют фракцию Реформистов. Многие Эйлиль, особенно из Реформисткой партии, маскируются под Модернистов, обещая простолюдинам равные права в обмен на их верность. Позже их используют в качестве пушечного

мяса – Эйлиль не имеют ни малейшего желания делиться своими благородными правами и привилегиями знати.

Знамя Дома Эйлиль изображает стоящего на задних лапах дракона аржан среди четырех звезд такого же цвета на поле траура. (Серебряный дракон, стоящий на задних лапах среди четырех серебряных звезд, на черном поле).

Благо: Ши Дома Эйлиль являются мастерами политических манипуляций. Все броски Манипулирования производятся ими со сложностью -1. Кроме того, представители Дома Эйлиль не могут проваливать броски, связанные с Хитростью или Политикой.

Порок: представители дома Эйлиль происходят из королевского рода. Из-за своей веры в то, что власть подходит им, как никому другому, они выглядят самодовольными. Члены Дома Эйлиль имеют дело с тем, от чего другой бы уклонился, поскольку верят, что в любом случае добьются успеха благодаря своей хитрости или таланту. В небоевой ситуации им необходимо сделать бросок Силы Воли (сложность 8)¸ чтобы признать свою неправоту, даже если она и без того бросается в глаза. Если Ши Дома Эйлиль уклоняется от опасной ситуации (к примеру, от битвы, в которой он не может победить), все его Социальные броски получают +1 к сложности. Это продолжается до тех пор, пока ему не удастся добиться победы, которая восстановит его уверенность в себе, как, впрочем, и его доброе имя. Такая победа может принять форму унижения нижестоящего, который не может ответить.

Дом Балор (BAY-lor)

Хотя этот факт позабыт всеми, кроме самых старых фей, Китэйны из Дома Балор ведут свою родословную от линии ши, смешавших свою кровь с Фоморами. Многие подменыши верят, что имя дома – всего лишь Неблагая шутка, пощёчина гордыне Благих. Порочные члены Дома Балор не имеют ни малейшего намерения разубеждать их в этом, из-за чего большинство Благих верят, что члены Дома Балор похожи на испорченных детей – недовольные своим положением в сообществе фей, они говорят и делают то, что повергает в шок их Благих сородичей. И лишь немногие понимают, насколько серьёзную опасность представляет собой Дом Балор.

Дом считает своим основателем Луга Длинную Руку, внука Балора Злого Ока, короля Фоморов. Таким образом, они верят в то, что их происхождение – дважды королевское и насмехаются над претензиями Дома Гвидион. Как Луг убил своего деда, так и они считают, что их судьба – избавиться от слабых и глупых Благих, и занять своё законное место на троне фей. Затем они потребуют дани от всех своих вотчин и завоюют людей, чтобы стать владыками и над ними. Дом Балор верит, что Бесконечная Зима уже здесь, и нужна сильная рука, способная провести фей через её тяготы. Они активно работают над её укреплением, так что смогут захватить власть уже совсем скоро.

Большинство ши из Дома Балор принадлежат к партии Реформистов. Они хотят править как в смертном, так и сверхъестественных мирах и стараются собрать как можно больше Гламура, способного помочь в их попытке сделать переворот после Бесконечной Зимы. Некоторые же вообще

не видят будущего для фей и присоединяются к анархистам. Они не заботятся ни о чём другом, кроме распространения хаоса и удовлетворения своих первостепенных нужд настолько полно, насколько это только возможно. Веря в то, что они в любом случае обречены, они хотят также разделить и все богатства.

Все члены Дома Балор отмечены каким-либо видом уродства, что является напоминанием об их фоморской крови. Эти уродства не всегда очевидны, и не все из них являются физическими – они также могут быть умственными или эмоциональными. Многие подменыши из Дома Балор заигрывают с опасностью, собирая и утилизируя оружие из холодного железа, чтобы подразнить других ши. Они не страдают от Проклятья Банальности, бича прочих ши, гораздо чаще они впадают в депрессию. В отличие от горящего глаза Балора, их уродства не дают им никаких особых сил.

Членов Дома Балор часто прикидываются выходцами из других домов (особенно Эйлунд или Дугал). Они одинаковы умелы и в бою и во внедрении. Многие проводят своё время, притворяясь рыцарями, наперсниками и придворными и втираясь в доверие к Благим, которых они считают слабыми и близкими к свержению. В то время как большинство членов Дома Балор объединяется с Теневым Двором, у дома есть свой собственный план, который, как они надеются, в конечном итоге будет реализован. В настоящее время они действуют сообща с Домами Эйлиль и Лианнан, наслаждаясь своим превосходством из-за того, что именно они

организовали союз Танцоров Чёрных Спиралей и современных Фомори с Неблагими.

Знамя Дома Балор изображает башню ор, оплетенную змеей цвета траура, закрывающей червленую дверь на темно-кровяном поле (черная змея, обвившаяся вокруг золотой башни и закрывающая вход в красную дверь на пурпурном поле).

Благо: хоть она и является источником уродств, но кровь Фоморов, текущая в жилах этих ши, оберегает их от худших эффектов воздействия холодного железа. Оно продолжает вызывать у них дискомфорт, но члены Дома Балор не получают отрицательных модификаторов при выполнении действий, которые так или иначе связаны с прикосновениями к этому металлу. Они не теряют временные пункты Гламура, получая удары холодным железом. Тем не менее, если они умирают от холодного железа, то их души погибают так же, как и души обычных Китэйнов.

Порок: Каждый представитель этого Дома обладает каким-либо физическим, ментальным или эмоциональным недостатком. Его не может исправить ни пластическая хирургия, ни помощь психотерапевта, хотя, в то же время, этот недостаток можно на некоторое время скрыть. От данного Порока невозможно избавиться. Кроме того, значение Воли ши Дома Балор не может превышать 6-ти пунктов.

Дом Лианнан (Lee-ANN-an)

Члены Дома Лианнан тесно связаны с вдохновением смертных, и являются самыми жадными до Гламура среди

всех ши. Без Гламура представители этого Дома начинают быстро стареть. Отрезанные от Гламура на несколько месяцев, эти ши могут из ребёнка в одночасье превратиться в старика, и будут страдать от той боли и потерь, что несёт с собой подобная перемена. Однако если остальные феи знают об их проклятии, они и не догадываются о лекарстве против него – запрещённой форме Опустошения, известной как Рапсодия. При её использовании, эффекты старения могут быть отменены, а само старение отложено на неопределённо долгое время. Рапсодия рождается реакцией особо талантливых смертных на Гламур, который Лианнан вкладывают в них напрямую. Смертный, буквально сгорает в своём творчестве, вкладывая всю свою жизнь в искусство, будь это музыка, поэзия, проза, живопись, скульптура, танец или любая другая его форма. Лианнан поглощают весь Гламур, который он продуцирует, часто становясь любовниками тех, кого они опустошают Рапсодией, в то время как смертные оказываются полностью одержимыми своими любовниками ши. Столь прямое столкновение с Грёзой и излияния творчества и эмоций представляют огромную опасность для вовлечённых в это действие смертных. Создавая шедевр, они проживают короткую жизнь, восторженно сгорая подобно перегоревшей лампочке, ярко вспыхивающей напоследок.

Как и основательница дома, изящная, соблазнительная и украшенная многими талантами Леди Лианнан, бывшая когда-то менестрелем Высокого Короля Гибернии, ши Дома Лианнан славятся своими творческими умениями, изяществом и обольстительностью. Большинство ши

признаёт способности дома в выискивании и пестовании лучших смертных артистов и Мечтателей. Они считаются великими покровителями искусства. И лишь немногие Благие осведомлены о Неблагой природе этого дома; а те, кто осведомлён, ломают голову над этой загадкой, поскольку не имеют ни малейшего представления о том, как Лианнан получают Гламур на самом деле. По этой причине, те, кто известен Благим, обычно занимают такие должности как Распорядитель Пира и Придворный Бард.

Большинство членов Дом Лианнан боится, что Благие раскроют их истинную природу. Их предводители желают избежать угрозы гонений, которая последует за тем, что остальные Дома обнаружат истину, они хотят иметь неограниченный доступ к тому типу Гламура, в котором нуждаются, и считают оправданным способ его получения, поскольку он необходим для выживания. Дом Лианнан верит в то, что лучшим средством исполнения их цели будет свержение щепетильных Благих и расширение полномочий простолюдинов. Они также выступают за равные права для простолюдинов, надеясь привлечь тем самым союзников, способных защитить их от прочих благородных домов. Большинство является членами фракций Реформистов и Модернистов. Однако среди Лианнан есть некоторое число Ритуалистов, поскольку пышная зрелищность может произвести Гламур, нужду в котором они постоянно испытывают.

На знамени Дома Лианнан изображена арфа ор, вокруг которой оплелась колючая роза цвета траур, красующаяся на

поле цвета верт (золотая арфа, скрещенная с черной розой на зеленом поле).

Благо: Все представители Дома Лианнан получают дополнительный пункт Харизмы, даже если в результате этого значение данного Атрибута поднимается выше пяти точек. Кроме того, ши Дома Лианнан получают сложность -1 ко всем броскам Соблазнения и никогда не проваливают их.

Порок: В результате древнего проклятья, ши Дома Лианнан подвержены неестественно быстрому старению. Те из них, кто не совершают Рапсодию хотя бы раз в месяц, стареют на один год за каждую неделю, минующую по истечении этого месяца.

Таллэйны

Is this a fairy tale? This can’t be real!
There’s fighting all around. They’re shooting in the fields.
They say that values change when hunger or ambition strikes –
Survival is essential, at any cost or any price.
The cartoon animals on Old McDonald’s farm
Are nodding off in hotel rooms with needles in their arms.
The seven dwarves? Ha! There’s only four alive today,
And Cinderella is working for the C.I.A…

– Oingo Boingo, «Cinderella Undercover»[28]

[28] Это сказка? Такого не бывает!
Повсюду сражаются. И в полях стреляют.
Говорят, ценности меняются, когда в игру вступают
Голод или амбиции –
Важно только выживание, неважно какой ценой.
Мультяшные животные на ферме старого МакДональда
Откидываются с иглой в вене.
Семь гномов? Ха! В живых осталось только четверо,
А Золушка работает на ЦРУ…

– Oingo Boingo, «Cinderella Undercover»

Таллэйны были позабыты на протяжении многих веков, и со времён Мифической Эры на земле их практически не видели. Большинство их предков жили в Аркадии веками, но когда Сияющее Воинство бежало, и армии тьмы преследовали ши по всему миру, они пропали. С пришествием Бесконечной Зимы всё чаще стали вспоминаться истории о Боггартах, Оградах, Ганконерах и бобовых ши.

Некоторые мудрецы утверждают, что пять представленных ниже рас являются Младшими Таллэйнами. Они считают, что эти Рода на самом работают в качестве ударных отрядов на своих хозяев из Аркадии. Кроме того они хорошо справляются с задачами шпионов, разведчиков и рядовых и редко находятся в хороших отношениях с власть имущими, а также вечно сидят на вторых ролях в Теневом Дворе. Неблагие конспираторы за закрытыми дверями рассуждают о том, что подобная система организации просто позволяет проложить путь для дальнейшего вторжения из Аркадии. Другие же знатоки считают своих коллег изворотливыми и лживыми псевдо-интеллектуалами, приписывающими себе больше знаний нежели есть на самом деле, и не слишком удивляются, когда начинают поговаривать о том, что их академического оппонента съели.

Что действительно нужно знать, так это то, что у Таллэйнов нет Благого Наследия, и они никогда не смогут стать Благими. Фактически каждый из них имеет два Неблагих Наследия. Их единственная моральная дилемма – это решить каким именно видом ленивого эгоистичного ублюдка они будут. Персонаж Таллэйна должен выбрать,

какой тип Наследия является доминирующим в данное время.

Они не хранят верность знати, кроме того некоторые из них выдают себя за Неблагой род из чувства самосохранения. Расы Младших Таллэйнов скрываются и выдают себя за выходцев из других родов по большей части потому, что они не защищены Законом. Эта система правил больше характерна для базирующихся в Европе Китэйнов, оставивших свои традиции ради маскировки под людей. Таллэйны даже не пытаются притворяться людьми. Они подлые, злые существа, готовые и желающие служить порочным целям Теневого Двора. Присматривает за ними Аркадия или нет, Младшие Таллэйны продолжают прислушиваться и ждать.

Зверье

Дикие и злобные Неблагие паки регрессируют в примитивное состояние, когда их истинное обличье раскрыто. Худшие из них неспособны превращаться в животных, а вместо этого превращаются в ужасных монстров. Нет двух похожих представителей зверья, а некоторые демонстрируют физиологические тенденции, по сей день невиданные в природе смертными. Как и паки, зверье может превращаться в свои истинные формы и обратно, только когда никто их не видит.

Не все представители зверья имеют стереотипный «мех и кривые зубы», и не все они даже по своей млекопитающей природе. Некоторые из них похожи на рептилий или инопланетян, в то время как другие отображают пути

эволюции, по которым явно не должны были следовать вменяемые разумные существа. Зазубренные челюсти, спутанный мех, кривые когти, сияющая чешуя и мерзкая шкура становятся более заметными, когда очаровательный когда-то Таллейн превращается в свою форму зверья. Впрочем, не все аспекты этой формы должны быть функциональными; их основная цель – запугивание врагов.

Сами духи Земли стыдятся тайных деяний зверья, и потому Туманы скрывают их деяния в течение часа после того, как они произошли. Смертных свидетелей охватывает безумие, и они бегут в ужасе. После того, как час прошел, они будут помнить очень немногое.

Благие имеют врожденную ненависть к зверью, и будут атаковать их сразу же, как увидят. Их жажда боя, впрочем, угаснет через час, и они забудут, что их разгневало. Через час после этого зрелища, другие феи или сверхъестественные существа будут помнить этих чудовищ как диких зверей. Их истинные формы можно вспомнить только в кошмарах, котоыре часто мучают их жертв.

Раз в месяц в течение одной ночи, целые стаи зверья будут принимать истинные формы и заниматься Опустошением. Дети называют это Дикой Скачкой, а Старцы и Юноши характеризуют это нечеловеческим грудным рычанием. Как только было причинено достаточно разрушений и страдания, они превращаются в свои Банальные формы, пока их снова не призовут. Некоторые клики Ритуалистов имеют методы направлять эти стаи для выполнения их воли.

Юмор зверья имеет самую жестокую и извращенную природу, и почти всегда смертелен. Когда зверье Опустошает смертного, его шутка обычно приводит к смерти жертвы. Паки находят это отвратительным, но к сожалению, есть еще одно осложнение: когда они не связываются с Теневым Двором, они могут маскироваться под Неблагих паков. Они будут контролировать более темную часть своей натуры до времени нового Опустошения.

Внешность: В облике смертных они имеют дикие глаза и никаких представлений о дисциплине. Их первозданную натуру сложно замаскировать даже в смертном облике. В облике феи их легко принять за китейнов-паков и у них даже есть некоторые животные черты. В форме зверей они материал, из которого сделаны кошмары. У немногих за пределами Теневого Двора хватает здравого ума заниматься дальнейшими исследованиями.

Предрасположенность: Природа

Права рождения:

• *Форма зверья* – как и паки, зверье может потратить пункт Гламура, чтобы превратиться в свои истинные формы. Они должны быть одни, чтобы это сделать. Обратное превращение не требует трат Гламура, но все еще должно проводиться в одиночестве.

• *Милосердие Геи* – В течение одного часа по прошествии насилия зверья свидетели забудут о том, что они видели, помня лишь искаженные истории о диких животных.

Недостатки

• *Охота* – Благие имеют прирожденную ненависть к зверью, и все, кто не сможет выбросить по крайней мере три

успеха при броске Воли (сложность 9) атакуют их сразу же, как только увидят – при условии, что узнают, кто они такие.

Цитата: *Гррр…*

Боггарты

Боггарты ставят благополучие своего рода выше интересов всех прочих существ. С их талантом к организации, трудолюбием и бесконечной жадностью, Боггарты воспользуются любым удобным случаем, чтобы сбиться в кучу, как стая крыс. Хотя они готовы помогать Теневому Двору, в первую очередь они всегда думают о себе. Они терпеливы по отношению к другим феям, если конечно те должным образом организованы и управляемы. Община Боггартов будет подчиняться фее из другого рода только до тех пор, пока их требования будут приниматься и выполняться – каким угодно способом.

Хотя они не понаслышке знакомы с тяжёлой работой, им тяжело понять нужды и идеалы других фей. Любой, кто не видит необходимости в продуктивной работе и накоплении богатства, должен быть перевоспитан. В частности, они не питают никаких симпатий по отношению к людям. Если Китэйны богганы могут быть крайне чувствительными к чужим страданиям, то Таллэйны Боггарты наслаждаются болью, причиняемой их смертным жертвам, как физическим, так и экономическим путём. Запертые в мире людей, они считают причинение страданий – возмездием. Традиционно Боггарты ставили на первое место одурачивание мужчин и угон в рабство Зачарованных женщин, в последние же десятилетия они научились новым трюкам.

Современные Боггарты – от природы коллективные создания, и они любят создавать общины (также известные как коммуны, культуры или сообщества). Раньше они собирались в норах под землёй, но нынешние Боггарты собираются в жилых комплексах, кондоминиумах или типовых новостройках. Если в общине рядом с фригольдом их недостаточно, они стараются привлечь Неблагих богганов (хотя им и претит их истинная сущность), чтобы впоследствии убедить тех в приоритетности своей рабочей этики.

Они обожают создавать сложную и мобильную иерархию политиков внутри своего рода и запоминать их во всех деталях. Как только большое количество Боггартов накапливается в общине рядом с Неблагим фригольдом, они начинают добиваться политических прав на высоком уровне, как правило, избирая Бригадира (или Администрацию), который бы представлял их интересы. Прибыль здесь главный итог, и они по привычке хранят всё, что могут под землёй.

Однажды организованная, коммуна Боггартов может наняться на любую работу, гротескную настолько, что это заставит любого человека подумать дважды – отсюда и имя Боггарт (в англ. это название также означает «Страшилище» – прим. пер.). Самые услужливые из Администраций могут рационализировать и обосновать самые нелепые из вариантов, а также организовать трудовые ресурсы так, чтобы воплотить всё это в реальность. Худшие из них – Фрилансеры – нанимаются на работу самого постыдного характера и способны творить наиболее шокирующие

зверства не моргнув и глазом. Нужна стена, выкрашенная человеческой кровью? Ищете кого-то, способного воткнуть 1000 иголок в тело спящей красавицы? Пошлите пару Боггартов. Только сначала убедитесь, что их услуги оплачены в срок.

Внешность: В человеческом облике эти создания выглядят как нормальные люди среднего роста. Вдали от глаз смертных, они – вороватые маленькие дварфы с красной кожей. Чем сильнее Боггарта влечёт богатство, тем чернее и отвратительнее становится его облик феи. Уши покрываются пятнами, нос становится длиннее, а голые ступни позволяют передвигаться ещё тише. Худшие из них прячут в своих бриджах хвосты.

Предрасположенность: Люди.

Право Рождения:

- *Трудовые товарищи* – как и Китэйны богганы, Таллэйны Боггарты могут выполнить любую физическую работу за треть от обычного времени, кроме того им необходимо учиться для расширения своих бизнесс-возможностей. Выберите деловую специальность при создании персонажа – сложность всех бросков, связанных с этой конкретной областью снижается на 1. Боггартам необходимо спать всего два часа за ночь, так что многие из них «подрабатывают» (как днём, так и ночью) на человеческой работе. Чем больше их собирается в одном месте, тем халтурнее и опаснее становится их работа. Один Боггарт может иметь самые благие намерения, но стая разорит тех несчастных олухов, которым помогает, в погоне за максимизацией краткосрочных прибылей.

• *Стадный инстинкт* – эти существа обладают возможностью отыскивать других представителей своего рода и часто будут пытать рекрутировать Китэйнов богганов из их дворов. Они могут «почуять» Неблагого боггана, выкинув три успеха на броске Восприятие + Кённинг (Kenning) (сложность 5). Любой персонаж Боггарт также знает, где найти, по меньшей мере, полдюжины представителей своего рода, и один раз за историю может привлечь их с целью изменения, «улучшения» или уничтожения какой-либо локации, если сделает успешный бросок Интеллект + Политика (сложность 7). Это не обязательно должна быть тяжёлая работа. Предполагается, что персонаж оказывает схожие услуги своим коллегам/товарищам в свободное (неотыгрываемое) время.

Слабости:

• *Жадность* – находясь рядом с неохраняемым предметом роскоши, Боггарты должны делать бросок против Силы Воли (сложность 9), чтобы удержаться от кражи. Если они проваливают бросок, их пальцы становятся клейкими, что снижает сложность последующего броска Ловкость + Хитрость на единицу. В больших общинах это называется «перераспределение благ» или, в некоторых, «новая программа компенсаций».

• *Чёрствость* – Боггарты не могут использовать Эмпатию, чтобы понять людей, впрочем, они могут применить её для того, чтобы навредить последним. Они не понимают принципа работы социума у людей и фей, живущий вне корпораций, впрочем, они могут заключать союзы с

некоторыми богганами-оппортунистами. Всегда полезно иметь в активе разведчиков и охотников за головами.

Цитата: *Итак, сейчас у вас здесь всем управляет одна женщина? И её даже не избирали? Ба! Скоро мы с этим разберёмся, приятель.*

Буки

Буки принесли слуагам дурную славу. Они наслаждаются убийствами и часто обладают очень ритуалистическим подходом к ним. Бука обычно испытывает тягу к определенному типу жидкостей или органов человеческого (или нечеловеческого) тела. Пьют ли они кровь, сосут костный мозг или едят фекалии, их жертвы впоследствии оказываются сожжены или высушены. Буки, которые не способны в полной мере удовлетворять свои желания, должны оставлять содержимое для легкой закуски. Вскрытия и жадного поглощения кишок домашних животных, или лизания ран тела, которое было исхлестано до бессознательного состояния, будет им вполне достаточно.

Слуаги могут приютить кузенов-Таллэйнов, и, быть может, даже заключат несколько сделок, чтобы поддержать их хорошо упитанными. Буки не умрут, если их экзотические вкусы не будут удовлетворены, но после недели-другой воздержания голод усилится. Сегодня хватит капли слизи, но на следующей неделе вы найдете одного, взгромоздившегося на грудную клетку человека, досасывающим.

Буки не должны шептать, но делают это, пародируя слуагов. Они говорят громко и отчетливо в присутствии Теневого Двора, или когда притворяются смертными. Ходят

слухи, что слуаги нанимают этих выродков, чтобы жестоко расправиться с теми, кто предает их, хотя нет ничего, что подтверждало бы эти слухи.

Внешность: Буки не уделяют внимания человеческой жизни, так как считают людей эволюционной ошибкой. В обличье человека они производят впечатление голодных и испачканных пародий на телосложение смертных. Они часто походят либо на обрюзгших толстых мужланов, либо на тощих щербатолицих неудачников со спутанными волосами и неприятным запахом. Это, в значительной степени, насмешка над новшеством Китэйнов – принимать человеческую форму. В облике феи они искаженны, бледны, гротескны. На свету они сутулятся, дышат через рты и издают необычные звуки, иногда выделяя секрет на ладонях. В темноте их глаза и зрачки расширяются вдвое, зубы иногда постукивают, а морщинистые жабры трепещут, когда они выдыхают. Не удивительно, что им приходится скрывать свою настоящую форму.

Предрасположенность: Место

Права Рождения

• *Порожденные Тьмой* – Один раз каждый день бука может вытошнить облако грязного чернильного мрака. Более одаренные буки могут выделить его из своих самых нижних областей. Эта пульсирующая масса темных завитков без запаха будет медленно течь, увеличивая сложность для любого, кто попытается смотреть через нее, на 2. Это обычно используется, чтобы скрыть свою наиболее тайную деятельность, например, карабкание по стенам и потолкам.

• *Ненависть Ткача* – Использовав пункт Гламура, бука может стать невидимым для техники на один час. Необнаруженный системами безопасности (которые неисправны, когда он рядом), видеокамерами (которые принимают помехи) и даже яркими лампами (которые мигают или сдвигаются, как свет в старом немецком эспрессионистском фильме), бука может ходить повсюду, делая всё, что бы он не предполагал сделать.

Слабости

• *Проклятие Ткача* – Есть простой способ отличить буку от слуага – связать его. Буки не могут деформировать свои тела подобно слуагам, и они теряют один Уровень Здоровья каждый час, который остаются связанными. Они не могут вынести мысли о том, чтобы быть запертыми, и будут визжать, корчиться и терять Уровень Здоровья каждый день заключения. Всякий раз, заходя, они удостоверятся, что у них есть путь отступления.

Цитата: *Тааак... ты хочешь знать мой секрет, да? Хорошо, будь готов уплатить цену.*

Гоблины

Неблагие нокеры часто заблуждаются на счет своих скрытных кузенов, ведь те скрывают свои бОльшие профессиональные таланты. Нокеры производят химерические приборы и сущности, в то время как гоблины находят удовольствие в построении материальных механизмов. Нокеры довольствуются созданием, а гоблины – мастера разрушения. Они подобны мусорщикам, когда начинают выпрашивать материалы, и известны

извращенными применениями своего мастерства в области хитроумных изобретений. Для них производство хаоса – форма искусства.

Ковка оружия – одна из их специальностей, хотя у гоблинов обычно есть «мода» для конкретного сезона, совсем как у дизайнеров одежды. В одном сезоне это мода на разрушительные игрушки, которые завладевают сердцами своих владельцев, прежде нанося им раны; в следующем «скобяные товары в качестве оружия» будут последним писком моды.

Как это всегда бывает с большинством Таллэйнов, Благие с трудом отличают их от своих Неблагих кузенов-Китэйнов. Гоблинов это крайне раздражает, ведь они считают себя мастерами своего дела. Неблагих нокеров, на самом деле, это не тревожит, поскольку они выдают своих кузенов-Таллейнов за неумелых подручных. И всё-таки, гоблины находят предмет для гордости в своей работе, и когда один из гоблинов-Старцев объявляет следующий сезон особенным, они страшно жаждут доказать свое (явно недооцененное) великолепие, даже если в процессе будет уничтожена часть местных фригольдов.

Внешность: В человеческом облике многие гоблины похожи на студентов-зануд или чокнутых профессоров. Они стремятся быть ниже, чем это нормально для большинства людей. В облике феи они редко выше трех футов, с зеленоватой или коричневатой кожей и заостренными ушами. Не доверяйте им.

Предрасположенность: Предметы

Права Рождения

• *Хаос* – в начале каждой истории гоблин может сконструировать материальное приспособление, способное высвобождать хаос. Греза будет скрывать его как отчасти невероятное устройство («Что за черт?»), но оно будет наносить реальные повреждения, если орудовать им должным образом. До того как приключение окончится, оно катастрофически разрушится с надеждой ранить необходимых людей. Дополнительные устройства, сконструированные во время истории, будут наносить меньше, чем три кубика повреждения.

Создание гоблинского устройства требует броска Интеллект + Ремесла с различной сложностью. Аварийное снаряжение или сделанное вручную оружие, которое наносит 3 кубика повреждений, имеет сложность 6; сложность возрастает на один за каждый дополнительный кубик повреждений, наносимых устройством. Несколько гоблинов могут объединить свои кубики и использовать продолжительные броски, чтобы построить более крупные и отвратительные механизмы – до тех пор, пока один из них не сделает ошибки. (Каждая группа гоблинских подмастерий, стоящих своего имени, способна превратить обычный Форд Пинто в военную машину.) Когда устройство, в конце концов, разрушается, количество успехов также в первом броске также показывает количество дополнительных кубиков повреждений, наносимых устройством.

• *Позыв Гремлина* – В то время как нокеры обладают способностью чинить вещи, гоблины ее лишены. Построение новых безумных хитроумных штук из всякой всячины – это просто; починка человеческих изобретений – сложна. О

гоблинах иногда ошибочно говорят как о «гремлинах». Используя пункт Гламура, гоблин может привести любое механическое устройство в неисправность, обычно самым опасным из вероятных способов. Гоблину необходимо только дотронуться до устройства, чтобы успешно использовать эту способность.

Слабости

• *Разрушительный Дефект* – Каждое творение нокера имеет дефект, схожим образом дело обстоит с творениями гоблина. Однако этот недостаток всегда имеет сильные разрушительные последствия. Глупцы рассматривают это как типичную нокерскую некомпетентность, в то время как мудрые феи не доверяют всем Неблагим нокерам с самого начала. Гоблины известны как изготовители игрушек, которые калечат и убивают, мебели, которая ранит своих владельцев («Присаживайтесь, герцог»), и взрывчаткой настолько коварной и неправильной, что их жертвы бывают ошеломлены больше их изобретательностью, чем способностью наносить вред.

Цитата: *Ты отметишь, что жесткость линий и твердость структуры комнаты взрывов контрастирует с множеством элементов рококо в электропроводке механизма детонации. Как ты считаешь, ученик?*

Хей, хей, хей, хей! Да! Да! Бум!..

Огры

У огров нет надежды на искупление и, что намного хуже, многих из них сложно отличить от троллей. Огры бесчестны и угнетают слабых. Они жаждут плоти и их не волнует её происхождение. Огров, жестоких и грубых, быстро изгоняют из Фригольда в случае обнародования истинной сущности, даже если она не проявлялась.

Огры – задиры с плохой репутацией и уважают только силу. Политика пугает их из-за того что они не могут играть на этом поле. Они обладают изяществом развязного, пьяного завсегдатая дешевой забегаловки, и в обществе прекрасных Фей они несут откровенную чушь, подтверждая это. Тем не менее, огры бывают весьма сообразительными. Они проявляют чудеса изобретательности при разрушении всего и вся как только начинается раздача тумаков. У них мощный инстинкт самосохранения и они могут притворяться, выдавая себя за троллей. Зачастую огров и принимают за очень тупых троллей.

Позволять ограм собираться в клики – Очень Плохая Идея. Их лидеры не способны долго удерживать власть, если только не обладают чутким сном и хорошим владением кнутами и цепями. Если огров не возглавляет более умная и проницательная Фея, то внутренние конфликты неминуемы.

Несмотря на это, они обладают весьма полезными для Неблагого Двора способностями – огры не только сильны и умелы в бою, но и с помощью своего обострённого чутья могут находить других Таллейнов. Если в прошлом месяце бука убил дюжину детей, если Ганконер соблазнил аристократа Ши, то огр справится с их выслеживанием

наилучшим образом. Поэтому Неблагой Двор защищает немногочисленных огров этого мира.

Отдельного внимания заслуживает такая разновидность огров как карги. Обмануть лейтенанта огров до невозможности просто, но одурачить каргу просто невозможно. Ближайшим человеческим аналогом будет сочетание стереотипной тещи, типичной мамашки в плохом настроении и наихудшей в мире учительницы младших классов. Невыразимо мерзкие и сверхъестественно хитрые, карги требуют почтения от огров. И они его получают.

Внешность: Смертные обличья этих монстров неплохо вписываются в человеческое общество как разгильдяи и грубияны. Дети выглядят мелкими задирами; юноши – отморозками с повадками Бивиса и Батхеда; Старцы отращивают пузо и лохматую бороду для сокрытия сырых ломтей плоти. В облике феи они становятся значительно массивней и вырастают(либо уменьшаются) на 6-12 дюймов(15-30 сантиметров).

Предрасположенность: Феи

Право рождения:

- *Пахнет Цыплёнком!* – самая лёгкая задача для огра – определить «кто злой, а кто нет». Они могут учуять Таллейна прежде чем увидят и могут различать Благих и Неблагих. При успехе броска Восприятие+Хитрость (сложность 6), они используют особый примитивный талант для определения общего эмоционального состояния. В случае успеха это даст огру универсальное преимущество(сложность любых действий огра в отношении создания уменьшается на 1).

• *Сильный Как Дуб* – во время создания персонажа огр получает две дополнительных точки Силы, даже если это позволит получить Силу больше чем 5, и они никогда не проваливают броски Силы.

Слабость:

• *Тупой Как Камень* – при создании огра повышение Интеллекта оплачивается по двойной цене. Это относится как к пунктам Атрибутов, так и к свободным пунктам. Таким образом вы должны тратить два пункта Атрибутов или 10 Свободных пунктов на каждую получаемую точку Интеллекта. Это правило также применяется на повышение Интеллекта за Опыт.

Цитата: *Я раздавлю тебя, мелкий человечишка...*

Новое Дополнение: Престиж.

Jacques de Molay, thou art avenged!

– allegedly heard after an execution during the French Revolution[29]

Теневой Двор не признаёт титулов, но внутри него есть возможность получить Престиж. Если кто-то пытается слишком долго удерживать власть, то он явно лезет на рожон, но ранний уход в отставку рассматривается как акт смирения. Придворный вероятнее всего не знает тех, кто выше него более чем на одну-две ступени, но с его стороны было бы глупо продвигать тех, кто ниже его по положению. Престиж длится не дольше одного года, и если подменыш не получит повышения в Самайн, он теряет один уровень Престижа на следующий год. По сути, так как двор

[29] Жак де Моле, ты отмщён!
– якобы сказано после казни короля во время Французской Революции

постоянно изменяется, нет никаких гарантий, что Престиж будет существовать дольше нескольких начальных игровых сессий. Впрочем, это также и профессиональный уровень, к которому вы тяготеете. Считайте его своей репутацией.

• *Осуждённый:* вы твёрдо укрепились при дворе. Хотя у вас и был шанс вернуться к обычной жизни, вы его отринули. У вас есть право учить Тёмные Искусства и вести дела с феями, облечёнными властью – они, как правило, полагаются на вас, как на представителя вашей клики. Если у вас нет этого дополнения, вы просто работаете с кликой до тех пор, пока Подстрекатель не признает вас Осуждённым или снова станете Благим. Если вы не взяли (или не смогли) взять дополнение во время создания персонажа, ваш Рассказчик может наградить персонажа одним пунктом Престижа, после того как вас приняли и осудили, или после того как вы (надеемся) пережили свой первый Самайн.

•• *Защитник:* на своей территории вы охраняете важную локацию. Это может быть фригольд, городской квартал или место экономического значения. Возможно, вы владеете магазином оружия или подвалом, достаточно большим для того, чтобы проводить там химические процессы. Никто не решается вставить вам палки в колёса, а ваша клика хорошо вооружена.

••• *Притворщик:* у вас есть титул Благого или Неблагого двора, по меньшей мере, рыцаря или сквайра (оруженосца). Это даёт вам также одну точку в дополнении Титул, но ваше положение незначительно. Если вдруг всплывёт ваша принадлежность к теням – вам конец, но из-за вашей значимости Помехи и Анархисты в целом не будут с вами

связываться. Ваша цель, разумеется, использовать информацию, которую вы добыли, чтобы опорочить «вышестоящего» из другого двора.

•••• *Вдохновитель:* не у всякого плетущего заговоры и строящего планы, есть это дополнение, но Подстрекатели приходят к вам чаще, чем ваши соотечественники. Вы принадлежите к секретному обществу, где по меньшей мере есть ещё пять членов (несколько примеров представлено в Главе Пятой) и свободно торгуете своим покровительством. Через свои связи, вы также автоматически получаете три точки в дополнении Ресурсы. Также вы регулярно получаете последние сведения от других. В начале каждой сессии Рассказчик должен предоставить вам на выбор несколько грязных историй.

••••• *Подстрекатель:* вы вербуете других фей в Теневой Двор, хотя вы не можете осудить их без пятого уровня Искусства Презрения: Осуждение. Вы медленно продолжаете узнавать всё новые тайны двора. Представители двух (по меньшей мере) клик регулярно посвящают вас в нюансы своей деятельности. Когда вы собираете минимум пять Китэйнов в одном месте, сложность любого броска, основанного на Восприятии, в попытках интерпретировать вашу церемониальную вежливость повышается на 3. Становясь более искусным, вы также улучшаете и свои таланты (это дополнение даётся Рассказчиками, собирающимися вести мощную политическую игру на высоком уровне, а не хронику о только-только сформированных кликах!).

Если вы попадёте в плен, то скорее расстанетесь с жизнью, нежели раскроете секреты. Если же у вас не получится их скрыть, другие придворные спасут вас или заберут вашу жизнь (приятного посмертия). В качестве дополнительно бонуса вы получаете в помощь по меньшей мере двух Вдохновителей. К несчастью, всегда есть Подстрекатели сильнее вас.

Давайте кликам, с которыми вы работаете, вдоволь свободы. Вы не правите ими. Если хоть на секунду, вы начнёте так думать, обратная реакция не заставит вас ждать и будет очень неприятной.

Глава пятая: Темные искусства

Hunted by men in suits,
You have your reasons to hide.
Slapped by the safety net,
The truth they will provide.
You’re guilty… you’re guilty… you’re guilty…
Of murder in the first degree.
– Klute, «Guilty»[30]

Разработанные Теневым Двором искусства отражают его агрессивную, низменную и лицемерную природу. Эти два, наиболее часто изучаемых темных искусства – Презрение и Заблуждение – доступны лишь членам Теневого Двора. Эти знания ревностно охраняются, и феи, как правило, не допускается к изучению этих искусств, пока они не вступит в ряды Теневого двора в ходе Осуждения – ритуала пятого уровня искусства Презрения (см. ниже). Любой может стать членом Теневого двора, но только, кто больше всего выходит за рамки нормы и был полезным, находясь в его рядах, обучаются этим искусствам.

Используйте эти знания с умом. Потребовалось 600 лет, что добиться их.

Презрение

Атрибут: Сообразительность

[30] Требуется перевод

Хотя Неблагие аристократы знают, как пользоваться искусством Правления, некоторое из них предпочитают использовать вместо этого свои знания в искусстве Презрения. Простолюдины, которые желают освистать или прижать кого-то также находят его полезным. Существует множество запутанных дебатов по поводу простолюдинов вне Теневого двора, которые изучают его, но специально для таких целей только простолюдины в тени практикают.

- **Насмешка**

Неблагие простолюдины и дети обычно сталкиваются с трудностями судебных процедур, но союзники Неблагих аристократов и Теневого Двора действуют без подобных усложнений. До того, как Благой двор начнет, сенешали и гофмейстеры и начинают использовать Благое заклинание первого уровня: Протокол в том месте, где происходит процесс. Неблагие, которые знают это заклинание, могут избежать Протокола и «изменить правило» по своему пожеланию.

Заклинание Насмешка делает свой бросок против броска Протокола. Неблагие аристократы терпят неудачу процессе, если сенешаль заметил их, конечно. Шептаться с соседом, говорить неуместные вещи, стучать по полу, вставать и даже вызывать других подменышей на поединок – это неслыханно. Союзники Теневого двора, которые избегают Протокола, способны уйти от ответа при помощи этой тактики и Благие, что очень вероятно, прервут свое следствие, которое шло в верном направлении. После всего, такое поведение ожидаемо от Неблагих.

Если заклинание Насмешка используется против Неблагого Двора происходит эффект похожий на заклинание Протокол. Лидер встречи может использовать драконий гнев без столкновения с оппозицией, требуя Китейна с противоположными интересами уладить все в схватке или дуэли, пытаясь таким образом запугать Благих представителей, заставляя их ползать на коленях, пресмыкаться и так далее. Применяется более зловещий вариант протокола. Такая тактика обычно порождает негодование жертв тирании, почти таким же способом, как Благой праведный гнев – Теневой двор.

Королевства:

У вас есть много разных способов, которыми можно помешать использованию этикета и Протокола. Помните, что фея имеет лишь одну попытку в начале процесса, в любое время после его начала попытка не сработает.

Люди – Смертный, на которого была направлена Насмешка, начинает вести себя глупо. Если насмешка направлена на Зачарованного, то она не возымеет действия. Все в комнате поймут, что действует заклинание.

Феи – Члены Теневого Двора теперь свободны от репрессий заклинания Протокол.

Природа – Животное будет вести себя таким образом, чтобы нарушить следствие.

Предметы – Безжалостные дворяне запрещают предмет в качестве подарка на церемонии из-за того, что он может быть использованным, в чем они видят «дурные манеры». Как они смеют! Если вы преуспели, вы можете использовать предмет, как вы сочтете нужным.

Места – Место в котором идет процесс начинает создавать какие-то беспокойства (свет гаснет в самый неподходящий момент, камин начинает вспыхивать как инферно, и т. д.). Это особенно полезно когда надо создать проблемы в зале суда.

•• Неповиновение

Тот на кого использовали это заклинание может продемонстрировать абсолютное неповиновение чужой власти в течении одной сцены. Это не будет считаться способом нападения на правящую особу, но это может привести к физическим актам насилия. Недавно казавшиеся логичными, аргументы будут казаться ничтожными, и предупреждения, или изречения на какие-то определенные темы расцениваться агрессией. Этому можно сопротивляться с помощью броска воли.

Если неподалеку есть аристократ, это искусство может быть использовано как контрзаклинание заклинанию второго уровня Правление: Диктум. Неблагие аристократы знают как использовать Диктум, но обычно применят его только против тех, что именуются «Расточители», или представителей других рас. Эта оппозиция, Неповиновение, может быть использована на вдохновение простолюдина, смертного или животное (определяется королевством), чтобы сопротивляться Диктуму аристократов. Перед тем, как собрат отправится на аудиенцию (или беседу) к аристократу, Неблагой может дать пару мудрых советов, чтобы поддержать его, или ее (или их) уверенность. За каждый успех, тот кто использовал заклинание понижает уровень

сложности броска воли на сопротивление Диктуму на один. Если использующий набирает четыре успеха, простолюдин получает иммунитет к командам на одну сцену.

Так как Теневой двор склонен общаться с другими сверхъестественными расами, это заклинание также может быть использовано, чтобы противостоять некоторым вампирским Дисциплинам (таким как Присутствие) и подобным Дарам вервольфов воздействующим на разум. Это определяется рассказчиком.

Королевства:

Конечно, королевства людей и фей для этого заклинания наиболее полезны, но для создания революции полезно будет использовать и три других.

Люди – Люди становятся непокорными.

Феи – Простолюдин глух к уговорам и чувствует себя недовольным.

Природа – животное больше не случается чьих бы то ни было команд.

Предметы – Объект (также известный, как «повод для мести»), может использоваться как свидетельство чьей-то вины и может вдохновить кого-то (смертного или вею) на восстание. Как вариант, если аристократ использует предмет для командования Диктумом, и вы знаете что это, вы можете нейтрализовать эффект.

Место – Управление с помощью Диктума больше не имеет силы, или тот, кто достигает указанного места, станет неконтролируемым в течение следующих 24 часов.

••• Дерзость

Дерзость может быть использована, чтобы вдохновить группу людей на бунт. Это полезно на тацполе, рок концертах, переговорох с рабочими, судах Линча и подобных местах. За каждый успех один человек, рядом с заклинателем будет нападать на кого-нибудь, или что-нибудь. (К сожалению вы не можете знать какую именно цель!) Каждый подверженный действию этой магии может сделать бросок воли (сложность чтобы сопротивляться.

Это заклинание также может быть использовано, чтобы нейтрализовать эффект Величия. Если фея может справиться с эффектом Величия своими силами, она может помочь остальным сделать это. Только одна фея Теневого Двора может использовать Дерзость, если она проваливает его использование, то другие должны справляться самостоятельно. За каждый успех заклинатель понижает для каждого в своем присутствии на противостояние Величию на один. Если теневая фея набирает четыре успеха, то все в зоне действия становятся невосприимчивыми к нему – замечания или показ были достаточно хороши, чтобы нейтрализовать властное присутствие дворянина.

Королевства:

И снова королевства людей и фей наиболее полезны, но умелое использование одного из остальных трех королевств может иметь неожиданный эффект.

Люди – Смертные перестают быть запуганными важными персонами.

Феи – Подменыши и другие зачарованные создания подстрекаются на неповиновение.

Природа – Стадо животных можно обратить в паническое бегство. Как вариант, если вы предполагаете, что аристократ должен коснуться чего-то для использования величия, вы можете это предотвратить.

Предметы – Если используется против Величия, аристократ выглядит дураком, владея подобным предметом. Любой остряк теперь знает, каким иждивенцем является аристократ, владея подобным предметом. Это будет позором, если кто-то украдет его в последствии.

Места – Безопасное место аристократа, или любое другое место, связанное с властью (например, отделение полиции, или университет), больше не такое неприступное. Давайте возьмем их.

•••• Адвокат дьявола

Адвокат Дьявола может при помощи красноречия убедить в чем-нибудь толпу – на одну сцену. Любой, кто слушает речь, созданную этим заклинанием, должен сделать бросок силы воли против сложности равной Сообразительность + Презрение оратора.

Это заклинание имеет специальное применение. Если Неблагой чувствует, что кто-то накладывает Гейс, он может использовать это заклинание, чтобы противник сделал перепроверку Гейса перед его применением. Гейс не может быть нейтрализован, но аристократа можно заставить пересмотреть его условия. Тогда Гейс будет отложен до следующей проверки.

Банк всегда должен более или менее соответствовать банку гейса, если применяется второй вариант

использования этого заклинания. Адвокат должен произнести речь, на каком основании объект не должен подвергаться воздействию Гейса. Если адвокат имеет больше успехов, чем аристократ, накладывающий Гейс, то объект будет свободен от его использования. Даже если это не сработает у Заклинания Гейс предусмотрен еще бросок силы воли, позднее (подробное описание смотрите в заклинании Гейс).

Королевства:

Люди и феи основные королевства. Прочие три применятся только как контрмеры против Гейса аристократа, если он использует их при его наложении, или если предмет соответствующего королевства является целью оратора.

••••• Осуждение

Это нечестивый ритуал Теневого Двора. Это непростая церемония, связанная с кем-то кто вступает в Теневой Двор. Во время Самайна, только те, кто называют себя Подстрекателями, могут воспользоваться этим заклинанием.

Во время Самайна, Осуждение используется для того, чтобы определить новых правителей двора и новых Подстрекателей на следующий год. Многие из этих церемоний защищены Туманами Самайна. Некоторые будут помнить их только в пределах подсознания своего разума, другие же забудут полностью (для более подробной информации смотрите Главу Семь).

В другое время года, Подстрекатели могут проводить подобные церемонии: признание новой фракции, изгнание

членов Теневого Двора и стирание их памяти при помощи Туманов, или признание подменыша достойным изучения Темных Искусств. Этот, так называемый, «первосвященник» всегда предстает в мистическом обличии.

Церемония Осуждения сопровождается энергетическим ритуалом. Фея, которая хочет вступить в Теневой Двор, должна отказаться от прежних союзников. Подстрекатель должен собрать полную информацию о фее, которую он намеривается осудить. Новый рекрут оскорбляет своих прежних любимых и сюзеренов, плюет на их картины и портреты, а затем они сжигаются. Особо хитрые Подстрекатели даже раскроют прежние клятвы просителя, и потребуют, чтобы подменыш отказался от обещаний, и осудил их на будущую Банальность.

Если Подстрекатель присутствует при любой другой церемонии или секретном собрании, он может оградить его членов. Любой, кто не был осужден, не будет понимать происходящего. Любые броски восприятия получают +3 сложность. Если Подстрекатель наберет пять успехов на броске Осуждения, церемония будет сокрыта пологом тайны. У свидетелей будут видения метаморфозов происходящего, а позднее обнаружится, что причиной тому послужили наркотики, галлюцинации или безумие.

Заблуждение

Атрибут: Манипулирование

Туманы всегда были одним из самых полезных союзников Теневого Двора. Неблагие подменыши умело скрываются за вуалью сомнений и нерешительности,

полуправды и опасности. Возможно, сам мироздание осознаёт что во всём должно быть равновесие и скрывает то, что необходимо. Возможно, мир настолько испорчен отчаянием и страданиями, что невинные попросту не заслуживают того, чтобы быть свидетелями ужаса, который, в силу этих обстоятельств, сокрыт от них. Истинное знание часто оказывается таким же эфемерным как и мечты, и столь же непостижимым как кошмары, которые забываются с первыми лучами зари.

- **Невинность**

Сокрытие тайн является исключительно полезным умением. Эта способность используется чтобы делать их воистину непостижимыми.

Она может препятствовать попыткам чтения мыслей, предсказания и других способностей, использующихся для выяснения правды о текущей деятельности-»Невинного» Неблагого. Помните, Гламур капризен и потому это Искусство не всегда надёжно. Запомните число успехов, полученных на броске Невинности. В независимости от того, какое Искусство или талант используются для постижения истины, любой, кто желает сунуть нос в ваги тайны, должен сперва перебросить количество этих успехов.

Продолжительность воздействия Невинности равняется одному дню, поэтому феи Теневого Двора, которые «живут ложью» часто используют Банки для этой способности в одно и то же время каждый день. Эта способность также воздействует на способность Дома Гвидион обнаруживать ложь.

Королевства:

Люди – Скрывает знания смертных.

Феи – защищает информацию о простолюдине или члене Теневого Двора.

Природа – Защищает секреты, касающиеся животного или животных.

Предметы – Скрывает местонахождение объекта.

Места – я не знаю что вы ищете, но вы не найдёте это здесь, глупцы.

•• Фасад

Это колдовство используется чтобы скрыть свою внешность. Вы должны использовать маску, плащ, грим или какой-нибудь другой метод сокрытия внешности, чтобы использовать это колдовство, и Фасад со временем будет исчезать.

Это не самый лучший вариант, если вы хотите выглядеть кем-то другим в течении пяти минут, но весьма полезно в том случае, если вы находитесь в бегах или пытаетесь тайно проникнуть в ряды придворных.

Создание Фасада состоит из двух этапов. Прежде всего, Китэйн должен выполнить Банк, который сокроет его внешность.

Бросок Манипулирование + Хитрость со сложностью 7 определяет искусность маскировки. Затем, подменыш совершает ритуал чтобы скрыть свою истинную сущность. личность. Это стоит три пункта Гламура, но продолжается долгое время. Каждый уровень Заблуждения, которым владеет персонаж добавляет дополнительный успех в ходе

использования этого колдовства. Если вы наберете больше 10 успехов, то маскировка будет непроницаема в течение недели, прежде чем начнёт исчезать.

(Иными словами, выкинув более пяти успехов на вашем первом броске, вы добьетесь исключительно эффективного результата).

В то же время, даже лучшие Фасады медленно разрушаются. Это колдовство может сохраняться в течении одного дня за каждый успех; каждый день количество успехов уменьшается на единицу. У другого Китэйна должны возникнуть подозрения относительно вашей истинной сущности прежде, чем он сможет увидеть ее через Фасад. Как только они возникают, простого броска, основанного на Восприятии, будет достаточно, чтобы раскрыть вас (например, Восприятие + Интуиция, Восприятие + Хитрость – все зависит от Рассказчика). В течении каждого дня можно проводить всего один такой бросок.

Если он выбрасывает больше успехов чем вы, ваш покров спадает.

Представители Дома Гвидион получают -1 к сложности этого броска. Вы не можете использовать один и тот же Фасад дважды.

Королевства:

Люди – Вы можете замаскировать зачарованного смертного.

Феи – Вы можете замаскировать себя если вы простолюдин или член Теневого Двора.

Природа – Полезно, если вы действительно хотите замаскировать растение или животное; в противном случае, довольно бесполезно.

Природа – Полезна, если вы действительно хотите замаскировать растение или животное, иначе это довольно бесполезно. Тем не менее, не один конокрад нашёл это Искусство крайне удобным.

Предметы – Вы можете создать Фасад для аристократа, но только если у него будет дополнительный видимый предмет, который поможет ему «войти в роль». Это может быть трость или характерный головной убор. Фасад действует до тех пор, пока у него остается предмет.

Места – Дворянин может применить Фасад на себя, но только в том случае, если он находится в пределах определённой области вроде городского квартала или в стенах замка. Пока он не покидает эту область, Фасад будет действовать даже в спальне.

••• Туманы Памяти

Туманы далеко не всегда отличаются той моральной беспристрастностью, которой хотели бы наделить их Ши. Бесчестные феи вполне могут манипулировать ими, чтобы затуманивать чужие разумы. Для этого, необходимо произвести бросок Сообразительности + Королевства (сложность соответствует Воле объекта воздействия). Стоит отметить, что некоторые индивиды обладают особыми способностями или талантами, способными защитить их. Сила этого колдовства зависит от количества выброшенных успехов.

Один успех – то, что было сказано во время последней сцены.

Два успеха – события последней сцены.

Три успеха – события последнего часа.

Четыре успеха – события последнего дня.

Пять успехов – любое воспоминание.

Стоит отметить, что есть пять вещей, которые не может превозмочь это Темное Искусство: верность тролля, честь Ши, клятву, Гейс и истинную любовь.

Королевства:

Люди – Колдовство относится к смертным или же воздействует на них, вне зависимости от того, были ли они зачарованы.

Феи – Колдовство относится к феям.

Природа – Это мог быть щенок, а может быть лошадь. Честно говоря, я не уверен…

Предметы – Мне казалось, что я видел это где-то. Впрочем, нет, боюсь, я никогда этого не видел.

Места – Я никогда не был там и никогда не делал этого.

•••• Глубины Воли

Хотя это колдовство является не самым простым, феи, владеющие им, способны заставить другое существо совершить нечто, не представляющее непосредственной опасности, после чего забыть об этом. («Вы должны передать это герцогу. Это очень важно»). Помимо всех остальных Банков, это колдовство так же должно включать описание того, почему это действие является действительно важным. Данное объяснение может быть лживым. Если другое

существо согласно выполнить эту просьбу, то он попросту совершает это действие. В случае сопротивления, ему придется сделать бросок Воли (сложность 7 с противоположным броском Искусства + Королевства для колдовства) или же попросту сжечь точку Воли. После того, как действие будет совершено, Туманы сотрут все воспоминания о нем из разума своей жертв

Королевства:

Различные Королевства предлагают ряд любопытных вариантов.

Люди – Это Королевство может применяться против людей, как зачарованных, так и нет.

Феи – Это Королевство может применяться против простолюдинов. Если вы хотите воздействовать аристократа, то вам понадобится Королевство Мест или Предметов.

Природа – Это Королевство пригодится вам, если вы хотите использовать представителя животного мира. Надеюсь, что вы найдете кого-то, кто сможет его держать.

Предметы – Это Королевство связано с предметами, которые аристократ или простолюдин могут использовать во время миссии.

Сцены – Это Королевство описывает конечную цель миссии.

••••• Темнейшее Сердце

Это клятва представляет не меньшую важность, чем Гейс. Могущественные служители Теневого Двора дают ее по своей воле; слабые Благие вербуются, сортируются и отправляются на это задание Ритуалистом или

Подстрекателем. Для осуществления подобной миссии требуется Китэйн, которому известно это колдовство. Когда подменыш совершает поступок – независимо от того, сознательно или несознательно – о котором он в последующем жалеет, у него есть возможность примириться со своей памятью, скрыв ее в темнейших глубинах своего сердца. Он не может говорить об этом до тех пор, пока не выполнил свою миссию, избавившись при этом от неприятных воспоминаний. Миссия продолжается на протяжении целого года и может быть завершена только на Самайн. Фея, выполняющая эту задачу, еще в большей степени отдается своему Неблагому Наследию, но с одним исключением: Она сохраняет воспоминания и ощущения, связанные с определенным событием, и в дальнейшем никак не может лишиться их. Только искупив свой грех или проступок, ей удастся избавиться от мук совести.

Если Китэйн вновь отдается этому греху, то он получает постоянный пункт Банальности и миссия оказывается завершенной. До тез пор, пока он не нарушает это правило, он может пытаться совершить акт покаяния, искупающий то, что он натворил. После этого, ему необходимо будет исповедаться в совершенном перед Подстрекателем; до этого момента, он пребывает под самопроизвольным Запретом, который связан с использующимся Королевством. Его истинная сущность оказывается сокрытой. Он не может говорить о своем грехе или поступке до следующего Самайна, где ему необходимо будет поведать о том, что он совершил для того, чтобы искупить свой грех. Как минимум один Подстрекатель (желательно тот, который встречался с ним в

первый раз) наблюдал за этим. В случае успеха, он теряет постоянный пункт Банальности, ибо с его сердца спадает нелегкий груз вины. Он искупает свой грех. В случае неудачи, он обречен следовать своему Неблагому Наследию в течении следующего года, после чего должен попробовать обрести искупление вновь.

Ходит легенда о Благом Ши, который испытывал такую печаль, связанную с событиями последних шести веков и Войны Соответствия, что согласился предпринять эту миссию и стал Неблагим. Подстрекатель так же собрал клику, призванную следить за этим аристократом на протяжении следующего года. Ши сверг своего тиранического Благого брата, отправился в Королевства Мертвых (ибо в свое время он заставил своего ненавистного врага осуществить там свой Гейс) и вернулся обратно, возглавил нападение на Улей Танцоров Черной Спирали, и построил на его месте фригольд. Никто не знает, чем закончилась эта история, ибо предполагается, что Ши до сих пор выполняет свою миссию, и она закончится лишь тогда, когда наступят последние дни этого мира.

Королевства:

Помимо этого, Китэйнам приходится выбирать Запрет, который так или иначе связаны с их миссией.

Люди – Причинение вреда смертному, связанному с прегрешением, оказывается под запретом.

Феи – Причинение вреда подменышу, связанному с прегрешением, оказывается под запретом.

Природа – Причинение вреда животному, связанному с прегрешением, оказывается под запретом.

Предметы – Провинившийся Китэйн не может использовать один из предметов, связанных с прегрешением.

Места – Провинившийся Китэйн изгоняет себя из места, где было совершено прегрешение.

Глава шестая: Повествование

The music says “rise!” It says “kill!” Why blame it on me? I didn’t write the music!

– Charles Manson[31]

Создание хроники для Неблагих персонажей требует поддержания баланса между краткосрочными опасениями и долгосрочными целями. В краткосрочном плане существуют проблемы, касающиеся механики и техник. Не так просто сбалансировать сцены Опустошения и насилия относительно историй, наполненных интригой и приключениями. В долгосрочном плане партия также должна учитывать, куда именно направляются ваши персонажи. Является ли история эпическим повествованием о падшем герое, или это возможность для ваших благородных во всех прочих отношениях персонажей вести себя как полные ублюдки несколько сессий?

Чтобы помочь вам с вашими техниками, в этой главе представлены несколько уточнений правил и предложений, позволяющих «приглушить освещение» в ваших хрониках для Неблагих персонажей. Прозрение особо сложно отыграть в сессиях «Подменыша: Грезы», а подгонка отыгрышей Прозрения под Неблагих персонажей потребует некоторой практики. Еще одна сложность заключается в том, чтобы

[31] Музыка шепчет «восстань»! Она приказывает «убей»! Зачем взваливать вину на меня? Я не писал эту музыку!

– Чарльз Мэнсон

подобрать Банки под более мрачные истории. Так как тип правил, которыми будет пользоваться ваша партия, повлияет и на настрой ваших историй, развитие этих двух навыков Рассказчика расширит ваш репертуар.

Как только были разрешены краткосрочные опасения, создание структуры ваших историй в некотором роде упростится. Хроники Теневого Двора, как и любые другие, длятся ровно столько, сколько вы хотите им посвятить. Для тех игроков, которых интересует отыгрыш эпических сюжетов, мы раскрываем тему «эпизодных» хроник. Партиям, игроки которых сконцентрированы на долгосрочном развитии персонажей, также потребуется помощь в постижении тонкостей «Живых Картин». И разумеется, не каждая партия пожелает оставаться Неблагими вечно, так что некоторые предпочитают отыгрывать приключения Теневого Двора как «эпизоды». Однако, какой бы вы не отыгрывали эту ночь, серой или мрачно-черной, она все равно останется темной.

Прозрение

Революции и бунты могут быть силами перемен, но когда они выходят из-под контроля, конечным результатом является хаос и страдание. Неблагие феи являются воплощением перемен, и наиболее пропитанные бунтарским духом среди них выплескивают его в любом своем действии. Их мир – это мир без границ, без ограничений, без цензуры и без притеснения. Они – истинные анархисты, ибо везде, где существует порядок, они призваны его разрушать. Всюду, где можно использовать слабость, они найдут ее и используют в

своих целях, во имя освобождения того, что для них свято. Даже если конечным результатом будет привнесение Банальности в мир, оно способствует достижению их целей.

Привнесение мощи перемен в мир является частью Гламура их существования, обеспечивающей Неблагих их превосходной магической энергией. Простейшие применения Опустошения достаточно прямолинейны, но для Рассказчиков, которые предпочитают более детальные хроники, мы предлагаем несколько более детализованных и утонченных способов.

Опустошение: Простой метод

Неблагой подменыш может проводить Опустошение успешно один раз каждый день без сколь-нибудь значительного риска. Самым простым подходом к этому вопросу будет позволить каждому игроку делать один бросок Опустошения за каждый день игрового времени. Абстрагирование этой части повествования значительно упрощает концентрацию на основном сюжете.

Если Неблагая фея уже успешно «поохотилась» в этот день, ей нельзя разрешать осуществлять Опустошение снова без отыгрыша. Кроме того, насыщение души подменыша слишком большим количеством Гламура приближает его к безумию и повышает риск впадения Бедлам. С каждым успешным броском Опустошения после первого персонаж на один шаг приближается к Бедламу. Первый успех не принесет никаких эффектов, кроме порции Гламура. Второй успех мгновенно переносит фею на первую стадию Бедлама.

Если фея уже на первой стадии Бедлама, она и останется в таком состоянии. Если фея осуществит успешное Опустошение в третий раз в тот же день, или если она успешно «поохотится» в течение 24 часов после достижения второй стадии, наступает полный эффект Бедлама.

Известно, что Неблагие часто предаются саморазрушительному Прозрению, но при этом они часто разрушают и жизни невинных смертных. Теневой Двор не слишком-то возражает по этому поводу, если фея при этом не раскрывает свои истинные связи, но тех Китэйнов, которые предаются Опустошению слишком уж свободно, часто обвиняют в том, что они являются созданиями теней.

Рассказчики, которые желают построить сцены в сюжете на тему «охоты», могут использовать расширенные правила, указанные ниже. Прежде всего, Неблагие часто пользуются хорошо развитым методом Опустошения, известным как Эмоциональный Порог. Феям не обязательно необходимо использовать такие методы для охоты на своих жертв, но их использование позволяет снизить сложность последнего броска Опустошения на -1.

Примечание: Неблагие феи могут сеять хаос и отчаяние столько, сколько они пожелают, но игрок должен специально указать, когда его персонаж активно пытается провести Опустошения. Игрок может огранить свои броски, но не обязательно должен ограничивать свое веселье. Даже если план будет осуществлен блестяще, персонаж сможет получить лишь несколько пунктов Гламура – но отыгрыш роли силы хаоса является куда более важным.

Психический натиск

Опустошение работает как темный пакт. Оно дает Неблагим могущество, но при этом требуется принести жертву. В самом грубом варианте подобных ритуалов жертва означает уничтожение жизни смертного. Подобная практика возникла более 600 лет назад – в те времена, когда разница между Благим и Неблагим Дворами была куда более выраженной. В те времена Неблагие феи охотились на человечество, увеличивая свою силу, принося в мир страдание и разрушение. В конце концов, они влекут за собой перемены.

В наши дни этот пакт стал несколько более мрачным. Сила Банальности в мире возросла, и ускорение ее распространения приближает наступление Вечной Зимы. В эти последние дни Неблагие феи могут получить Гламур, давая смертным Банальность. В конце концов, большинству смертных проще справиться с зимой, как только они привыкнут к ней. Когда наступит Вечная Зима, все Сыны Адама и Дочери Евы будут готовы, и никто из них не заметит разницы… или захочет заметить.

Простейшей техникой Опустошения является простой психический натиск, который легко осуществить, как только Неблагая фея создаст отношения (какого-либо рода) со смертным. Само психическое действо обычно осуществляется приватно, и в итоге оказывает губительное воздействие на свою жертву. Все, что требуется для атаки – краткое социальное взаимодействие между хищником и жертвой. Это может быть скромная интимная беседа или же ночь дикого секса. Известно, что некоторые разрушительные отношения

становились куда более сложными. Их примерами являются трагические любовные истории, ложное наставничество, экономическая эксплуатация и враждебные конфронтации.

Опустошение в рамках повествования

Опустошение не должно занимать больше нескольких минут игрового времени, но есть несколько способов расширить возможности для него в рамках хроники. Первым способом является наличие группы смертных, которых часто навещают Неблагие феи. Члены клики оказывают как позитивное, так и негативное воздействие на жизнь этих смертных. Именно эти смертные платят наиболее непосредственную цену в крестовом походе Неблагих в поисках перемен.

Если у персонажа имеется Дополнение Мечтатель, игрок может описать несколько из таких регулярных жертв при создании персонажа. Им не обязательно быть художниками: сойдут любые смертные. Визиты к этим людям становятся непрерывными побочными линиями сюжета. По ходу развития хроники, игроки с особо садистскими наклонностями могут наблюдать, как разрушаются жизни этих смертных. Самооценка Опустошителя повышается, но его жертва платит свою цену. Более щепетильные игроки, однако, могут предпочесть просто пойти и «поохотиться» после игровой сессии, считая детали собственно охоты незначительными.

Персонажам, которые находятся постоянно в дороге, не дана роскошь много раз навещать одних и тех же смертных. В этом случае Рассказчику может потребоваться вставить в

каждую сессию еще несколько «сцен Опустошения». Игрок и Рассказчик кратко описывают взаимодействие персонажа со смертным, оказывающее на смертного губительное воздействия. Если это действие становится утомительным или затяжным, его можно легко абстрагировать до броска кубиков каждую сессию, но Рассказчик имеет право вставить в хронику сцену Опустошения в любой момент, когда, по его мнению, этого требует характер повествования.

Пороги Разрушительности

Большинство Опустошителей просто наносит психический удар по психике своих жертв с целью получения Гламура, что является наиболее простым способом. Тем не менее, некоторые Китэйны отличаются достаточно экзотическими и извращенными вкусами. Рассказчики, которые хотят добавить побольше деталей в сцены Опустошения, могут позволить персонажам специализироваться на конкретных методах. Само действие основано на конкретной эмоции, которая связана с Банальностью. Специализация Неблагой феи часто является результатом ее собственной эмоциональной травмы (например, потерянная любовь, жестокое наказание или длительное пребывание в бедности). Имеется два способа применения этих специализаций в хрониках; для каждого из них полезны Эмоциональные Пороги. Персонаж может осуществлять Опустошение, и не прибегая к Порогу, но пересечение Порога, скорее всего, принесет чуть более богатый урожай Гламура.

Первым подходом является основанный на истории метод. Эти цели используются как простые инструменты для развития сюжета, встроенные в основную истории. Каждый подменыш выбирает свою «жертву» для этой истории, и если персонаж достигает своей цели в ходе сессии, он получает Гламур по ее окончании. Отыгрыш собственно сцен Опустошения становится побочным продуктом. Это работает скорее как побочный сюжет, чем как драматическая интерлюдия. Опустошение будет считаться успешным, если условия истории соблюдены.

Второй подход к использованию Порогов Разрушительности является более сложным, но и более многообещающим. В этом случае история включает в себя отыгрыш эмоциональной сцены – игрок должен отыграть то, как его персонаж воздействует на жертву. Если Рассказчик чувствует, что сцена Опустошения не имеет эмоциональной силы, он не должен требовать последнего броска Опустошения. С использованием этого метода, если персонаж с порогом Вызова Гнева атакует случайного незнакомца, делает бросок, выбрасывает три и говорит «Я зол! Я зол! И он меня ненавидит!», Рассказчик имеет полное право сказать «Боюсь, это не сработает». Вместо этого, например, Юноша-любовник может сказать своей смертной жертве о его изменах, а Старец-наниматель может сообщить о недавних увольнениях в компании.

В любом случае конечной целью является затопить смертного Банальностью. Это включает эксплуатацию множества аспектов того, чем эта сила является, и как ее определяет ваша партия и вы. Хотя персонажи являются

деструктивными, у игроков появляется шанс обсудить, как распознается и распространяется Банальность. Таким образом, из разрушения вновь происходит творение.

Игроки должны выбрать для своих персонажей один Порог Разрушительности на этапе создания персонажа. Ни один персонаж не может иметь больше одного Порога Разрушительности, хотя персонаж, начавший хронику без Порога, может приобрести его в ходе хроники, или изменить существующий Порог в ходе развития сюжета хроники.

Таблица Порогов Разрушительности

• *Истощение Вдохновения:* Персонаж испытывает особенное наслаждение, эксплуатируя других или попирая таланты тех, кто отличается более выдающимися творческими задатками. Он заставляет других создавать что-то для себя, но, в конечном счете, их творения оказываются искажены, уничтожены или заброшены. После этого Мечтатель «перегорает», пытаясь понять, зачем он потратил столько времени впустую. Эмоциональная версия этого Опустошения включает принижение творческих достижений жертвы.

• *Уничтожение Надежды:* Персонаж является фаталистом и Опустошает других, уничтожая их надежду. К примеру, он может выискивать тех, кто оказывается в практически безвыходной ситуации, но при этом продолжает сражаться. Хищник мешает смертному сделать то, что действительно могло бы помочь ему. Эмоциональная версия этого Опустошения включает потворство фаталистическим настроениям и разрушение самооценки.

• *Уничтожение Любви:* Персонаж больше не питает каких-либо иллюзий относительно любви и обретает силу, мешая другим обрести ее или поверить в искренность чужих чувств. Довольно часто он вырабатывает целый репертуар различных техник, предназначенных для того, чтобы «ломать» людей, подобно соблазнению их близких, представлению фотографических доказательств измены (реальных или сфабрикованных) или присыланию цветов с записками, в которых присутствует лишь одно слово «Прощай». Опустошение считается успешным в том случае, если жертва отвергает свою любовь. Эмоциональная версия может потребовать реальный отыгрыш романтической истории, закончившейся провалом.

• *Вызов Гнева:* Персонаж гордится своим хладнокровием и наслаждается тем, как он выводит из себя других людей. Разрушая самоконтроль своей жертвы, он заставляет ее совершать чрезвычайно опрометчивые и разрушительные поступки. Эмоциональная версия этого Порога не рекомендуется к отыгрышу, если только игроки вашей партии не получают особого удовольствия от того, чтобы орать друг на друга.

• *Разрушение Доверия:* Персонаж разрушает доверие, существующее между двумя людьми. Некогда его собственное доверие оказалось предано, и теперь все остальные должны испытать такие же страдания, которые некогда испытал и он сам. В конечно счете, жертва персонажа перестает доверять кому-либо и становится изолированной от окружающего мира. Гении интриги и подстрекатели иногда осуществляют это в глобальном

масштабе. Эмоциональная версия этого Порога включает отыгрыш сцены, в которой открывается предательство доверия.

• *Эксплуатация Зависимости:* Персонаж гордится своей самодостаточностью и всячески выставляет ее напоказ, заставляя других зависеть от него. Жертвами подобной разновидности Опустошения могут быть брошенные дети, тинэйджеры, которых приманивают дешевыми видеоиграми и вредной пищей, а также потерявшие голову поклонники, стремящиеся всячески удовлетворить потребности Китэйна. В конечном счете, персонаж уничтожает каждого, кто становится зависимым от него, и становится сильнее по мере того, как они испытывают все большие страдания. Эмоциональная версия этого Порога включат ложь вашему подопечному с объяснением, почему ему следует оставаться в безопасном убежище, которое вы для него создали.

• *Уничтожение Иллюзий:* Персонаж озлоблен на весь окружающий мир и один вид невинности вызывает у него отвращение. Эта разновидность Опустошения достаточно часто свойственна Детям, которые устраивают различные неприятности «воспитанным детишкам» и распространяют «истину» о Санта Клаусе и Пасхальном Зайце. Эмоциональная версия включает открытие жестокой правды.

Изобретательным игрокам и Рассказчикам рекомендуется придумывать дополнительные Пороги. В процессе их создания партия может выработать более четкое определение Банальности.

Рапсодия

Последний из Неблагих методов Прозрения считается абсолютно запретным среди Китэйнов. Подменыш может вложить в смертного столько необработанного Гламура, что тот вспыхивает, подобно римской свече; все его творческие и созидательные силы выбрасываются в последнем его шедевре. Это является последним созданием творца или Мечтателя, так как после него он остается навсегда лишенным каких-либо созидательных способностей.

Это действие требует вложения в жертву от одного до пяти пунктов Гламура. Проще осуществлять его, когда в Рапсодии принимает участие несколько членов клики. Смертный делает бросок Манипулирования + Экспрессии (или аналогичный ему, по седьмой сложности) для создания своего шедевра. Количество кубиков, добавляющихся к этому броску, соответствует количеству пунктов Гламура, которые вкладывает в смертного подменыш (или подменыши). Конечный результат не может превышать 10 успехов.

Произведение искусства, которое становится результатом Рапсодии, содержит значительное количество Гламура (при этом оно считается особенной разновидностью Остатков). Когда это произведение уничтожается, то Гламур, содержащийся в нем, вырывается на свободу. Разделите число успехов, полученных при создании произведения, среди Подменышей, принимающих участие в ритуале разрушения. За каждый успех, достигнутый при создании произведения, Благой подменыш получает один пункт Гламура, а Неблагой подменыш получает два. Члены Дома Лианнан получают наибольшее удовольствие от этих

произведений искусства – они получают три пункта Гламура за каждый успех.

Проведение Рапсодии для создания произведения искусства, впрочем, строго запрещено в обществе Китэйнов, и строго наказывается. В реальном мире приходится платить еще большую цену. Для художника – это жизнь зависимого, страдающего суицидальными наклонностями подобия человека с разрушенной психикой, который больше никогда не сможет создать ничего ценного. Некоторых художников эта мысль доводит до самоубийства. Их работы иногда преподносят Благим вельможам как дары. Самих художников преподносят чуть позже.

Опустошение в городских локациях

I was the third brother of five,
Doing whatever I had to do to survive.
I'm not saying what I did was all right.
Trying to get out of the ghetto was a hell of a fight.
– *Bobby Womack, «Across 110th St.*[32]*»*

Иногда клика часто навещает одни и те же «охотничьи угодья», и воздействие на людей, которые там живут, может оказать воздействие и на район, где они живут. Также есть Опустошители, которые могут выпивать Гламур из самого городского района, увеличивая в нем тлен и энтропию. Вне зависимости от того, какой конкретно метод применяется, он оказывает значительное воздействие на конкретное место.

Опустошение городского района включает его

[32] Я был третьим сыном из пяти,
Делал то, что помогало мне выжить,
Не говорю, что все это было правильно –
Попытка выбраться из гетто была той еще войной.
– Робби Вомак, «По 110 улице»

медленное уничтожение. Если вы делаете это правильно, вы влияете на ряд факторов: уровень преступности начинает расти, частота случаев вандализма повышается, использование деструктивных наркотиков и уровень наркомании повышается, количество мусора увеличивается, показатели реагирования полиции снижаются и т.п. Опустошители, которые выпивают Гламур из городских районов (используя Королевство Мест), могут попытаться напрямую влиять на возникновение таких явлений. Они придумают любое необходимое обоснование для оправдания вандализма, преступности и анархии.

Опустошение более трех человек в неделю в одном и том же районе также окажет действие на это место. То, насколько Рассказчик должен это подчеркнуть, остается на его усмотрение, но этот эффект внесет свой вклад и в действия тех Расточителей, которые опустошают район напрямую.

Злокозненные клики Теневого Двора часто будут осуществлять Опустошение района, чтобы нанести удар по влиятельным лицам или оккультным силам, которые владеют или манипулируют этим районам. Если некий богатей заработал кучу денег на супермаркете чуть дальше по улице, где он задрал все цены, немного ограблений, к примеру, не помешает, чтобы положить конец его бизнесу. Может быть, кто-то другой в следующий раз будет продавать товары подешевле. Если вампир-Вентру заработал влияние на контроле местного бизнеса, нанесение вреда району напрямую нанесет и вред его неупокоенному королю преступного мира.

Еще более хитрые клики будут использовать такой метод Опустошения для стимуляции паранормальной активности. Если Неблагой слуаг пытается восстановить одержимое призраками место, распространение некоторого количества энтропии поможет духам энтропии вернуться. Последствия могут несколько отличаться от того, чего ожидала группа, но это тот риск, на который в ряде обстоятельств приходится идти. Неблагие подменыши ценят хаос, но побочные эффекты подобных тактик сложно контролировать.

Отметьте, что если Опустошение района выходит из-под контроля, другие сверхъестественные существа могут понять, что что-то магическое происходят. Маги со Зрением Энтропии, призраки со Взглядом Смерти, Малкавиане с Прорицанием, и Молчаливые Странники со Взглядом Духов являются хорошими кандидатами на то, чтобы понять что происходит что-то не то. Никто из них, однако, не найдет крайне очевидным тот факт, что виновниками происходящего являются обозленные на весь мир Неблагие подменыши. Лучший способ остановить Неблагих – поймать их с поличным за созданием беспорядка в вашем районе города.

Неблагие Банки

Хотя «Подменыши» – это игра многих настроений, одним из самых сложных аспектов отыгрыша приключения с более темным настроем и атмосферой – такого как похождения Теневого Двора – является подбор подходящих Банков для ваших игроков. Например, умелый Рассказчик может потратить 10-15 минут, создавая атмосферу напряженной сцены, в которой стая красных шапок преследует короля

Пацифики, но если он попросит лидера стаи засунуть три бублика с кремом в рот непосредственно перед тем, как боевые Банки всех участников сработают, настрой ситуации может быть потерян. Неблагие живут немного не так.

Банки всегда будут казаться немного глупыми, но это можно скомпенсировать. Разные Рассказчики подстраивают правила Банков под свои конкретные партии. Некоторые Рассказчики любят использовать списки Банков просто как информацию к размышлению, придумывая новые Банки на ходу – в конце концов, ни один список не абсолютен. Более злобные рассказчики предпочитают позволять другим игрокам делать предложения по поводу того, каким же должен быть Банк для конкретной ситуации, особенно, если колдовство применяется необычным способом. Для игр, посвященных Теневому Двору, рекомендуются оба эти подхода, так как они позволят подобрать подходящие Банки для сцен, в которых они используются.

Воссоздание Банков в реальном мире

Достижение атмосферы реализма в мрачной игре заслуживает похвалы, но известно, что многие игроки запутывались по поводу того, какую долю Банка проделывает персонаж, а какую воссоздает игрок. Как, например, можно реально достать мешочек с куриными костями и сжечь его перед кем-то? Можно ли использовать Искусство Странствий пятого уровня, если у вас нигде не завалялось жеоды или двуручного меча? Банки, перечисленные тут, добавляют дополнительный уровень сложности: некоторые из них слишком уж безрассудно полностью воссоздавать в гостиной

или (боже упаси) в открытой игровой комнате на конвенции. Чтобы скомпенсировать это, мы предлагаем вам способы сделать ваши игровые сессии как более безопасными, так и менее сумасшедшими.

Если Банк легко воссоздать, как игрок, так и персонаж могут воссоздать его одним и тем же способом. Например, если персонажу требуется бросить в воздух розовые лепестки, а так получилось, что игрок сидит за игровым столом с розой в зубах, воссоздать Банк будет достаточно просто. В игре персонаж осыпает кого-то розовыми лепестками; в реальном мире игрок делает то же самое.

К сожалению, обычно такая синхронность между игрой и реальной жизнью очень редка. Если игроку потребуется «съесть воск свечи, которая горела семь дней» поиск подходящих «материальных компонентов» для воспроизведения Банка может оказаться крайне странным. В этом случае у партии может быть под рукой нужный реквизит для изображения требуемого материала. Например, если Банк «Уколотые пальцы» требует от вас уколоть палец и пролить кровь на пол, куда более здравомыслящим будет проткнуть апельсин ручкой или держать в руке пробирку с фальшивой кровью.

Весь смысл тут заключается в том, чтобы найти интересный реквизит и использовать его способами, которые не будут выглядеть слишком уж глупыми. Пусть даже эффект получится не совсем таким, как вы задумали, подбор альтернативы из доступных средств намного лучше, чем случайный пожар в гостиной или серьезная кровопотеря. Если реквизит выбран хорошо, Рассказчик может добавить

дополнительный успех (как если бы персонаж потратил одну точку Силы Воли) к колдовству.

Если у вас нет подходящего реквизита, или если Банк слишком опасен, чтобы его в точности воспроизводить («Вы хотите, чтобы я поджег что????»), игрок всегда может выбрать просто изобразить Банк, а не воспроизводить его полностью. Если отыгрыш Банка достаточно хорош, чтобы заслуживать аплодисментов, увеличьте число успехов на единицу. Просто, да? Хорошо. Теперь опустите этот двуручный меч.

Банки и битвы

Еще одна сложность касается использования Банков в бою. Многие Банки слишком сложны в воспроизведении для использования во время боя. В предлагаемом нами списке включено несколько Банков, которые могут быть использованы в боевых ситуациях. Они помечены звездочками. Боевые Банки могут проводиться в тот же ход, что и другие действия. Если используется система кубиков, разделите дайспул на бросок для Барка и бросок для атаки или уклонения. Если используется система карт, вычтите число успехов для Банка из дайспула. Во всех иных случаях считайте, что персонаж может произвести боевую версию Барка за один ход, и что любые атаки должны подождать до следующего хода.

Сила воли: Если персонажа атакуют во время выполнения Банка, и у персонажа не имеется доступных

кубиков на уклонение, сделайте бросок Силы воли. Если число успехов при броске превысит нанесенный ущерб, Банк будет считаться успешным.

Искусства и Банки

Без дальнейшего многословия, вот вам начальный набор Банков.

Обман

●Окутанный тьмой: Закройте чьи-либо глаза черной тканью.

●●Стирание: Нарисуйте рисунок цели вашего Банка и сотрите его.

●●●Поэтическое правосудие: Напишите короткий стих о несчастьях вашей жертвы.

●●●●Проклятие: Крадитесь по комнате, шепча о ужасной судьбе, которую вы желаете вашему врагу.

●●●●● Похищенный поцелуй: Поцелуйте руку или щеку человека, стоящего рядом с вами.

Фокусы

● Хватающая рука: Сожмите что-то в вашей хватке*

●● Марионетка: Подергайте что-то на ниточке

●●● Приставучая привычка: Погладьте вашу левую руку правой, подкрутите усы, или носите животное на плече. Альтернатива: Сгодится и чучело животного

●●●●Липкие пальцы: Пролейте мед на ваши пальцы.* Альтернатива: Вместо меда можно использовать газировку.

●●●●● Уколов мои пальцы: Уколите палец руки до крови и оставьте три капли крови на земле.* Альтернатива: Выжмите сок из чего-нибудь.

Изначальность

● Гори, детка, гори: Подожгите что-нибудь

●● Лизни-ка это: Жадно оближите что-нибудь*

●●● Первичные инстинкты: Постучите по чему-нибудь, как по барабану, и проскандируйте кричалку*

●●● Оставь меня в покое!: Пристально психотически уставьтесь и рычите на другого участника игры в течение 30 секунд.

●●●● Буря осколков: Разбейте стеклянную бутылку*

●●●●● Искажение: Переделайте рисунок одного предмета или лица в рисунок чего-то еще

Предсказания

●Снисхождение: Снисходительно погладьте кого-нибудь по голове*

●● Уничтоженный облик: Нарисуйте изображение кого-нибудь и порвите его. Альтернатива: Просто ходите взад-вперед три минуты. Это сводит игроков с ума.

●●● Окружающий аромат: Подожгите палочку благовоний

●●●● Волны времени: Выпейте большую порцию напитка, не останавливаясь на то, чтобы вдохнуть. Альтернатива: Задержите дыхание на 30 секунд, или выпейте 12 унций газировки одним глотком

●●●●● Таротикум: Гадайте на картах Таро. Альтернатива: Изобразите гадание на картах Таро

Правление

●Щелчок кнута: Издайте звук щелкающего кнута.*

●●Внимание: Хлопните в ладоши три раза и прошепчите вашу просьбу

●●●Избитое Дитя: Покалечьте куклу

●●●● Вход воспрещен: Закройте наглухо дверь, которая ведет в помещение, которое вы занимаете. Альтернатива: Используйте клейкую ленту или подоприте дверь стулом.

●●●●● Монолог: Вам дали слово на целых три минуты. Встаньте перед толпой и поясните, почему вы такой ублюдок. Альтернатива: Встаньте на стул и продекламируйте, или выключите свет, встаньте под луч света и скажите речь

Странствия

●Землетрясение: Спрыгните с кресла на пол*

●●Вспышка!: Создайте яркую вспышку света любым методом по вашему выбору.* Альтернатива: Используйте вспыхивающую бумагу, или постепенно приглушайте освещение в комнате во время повествования, а затем внезапно включите его на полную яркость

●●●Огонь, иди со мной: Перепрыгните через костер. Альтернатива: Подергайте миниатюрное изображение вашего персонажа над огнем зажигалки, или перепрыгните через человека, лежащего на полу.

●●●● Испепеление: Нарисуйте рисунок там, где вы стоите, а затем подожгите его.

●●●●● Вспыхивающие клинки: Скрестите два клинка вместе, как если бы вы точили их.* Альтернатива: Используйте столовые ножи, зубочистки и карандаши

●●●●● Погоня за бумажным тигром: Гоняйтесь за невинным прохожим по комнате. Альтернатива: Гоняйтесь по комнате за кем-то, кто следит за игрой, но не участвует в ней

Презрение

●Я знаю мои права: Сделайте флаг и сожгите его

●● Блудный палец: Выставьте средний палец

●●● Вся власть народу: Заставьте по крайней мере пять человек скандировать лозунг

●●●● Подход к скамье: Разыграйте пародию на сцену суда

●●●●● Индоктринация: Возглавьте процессию с декламацией и свечами

Заблуждение

● Покер-фэйс: Невинно улыбнитесь кому-нибудь

●● Великая маска: Спрячьте лицо под маской или вуалью

●●● Печальный сказ: Придумайте трагическую историю, чтобы добиться от кого-нибудь жалости и сострадания

●●●● Обоснование: Объясните, почему ваша просьба абсолютно необходима

●●●●● Исповедь: Встаньте на колени и признайтесь в ваших преступлениях другой фее

Последний вариант

Разумеется, если вы все еще думаете, что изображение Банков в процессе игры не подходит для вашего приключения, вы всегда имеете право не заставлять игроков изображать их вживую. Ваши персонажи могут использовать Банки в ходе повествования, даже если игроки не используют их в реальной жизни. В таком случае реальная оценка успеха Банка зависит от того, как хорошо игроки могут включить описание Банка в повествование. Если вы слишком уж серьезно относитесь к таким вещам, просто рассказывайте

вашу историю хорошо, и оставьте игру в фанты для других партий.

Структура хроник Теневого Двора

Так что же вообще вы собрались делать с этой толстой книжкой? «Теневой Двор» предоставляет достаточно возможностей для хроник в игре «Подменыши: Греза». Со своей точки зрения, персонажи Теневого Двора – герои; с точки зрения любой другой кампании в игре, они потенциальные противники. Вербовать их на свою сторону или выступать их противниками – выбор за вами.

Если вы предпочтете использовать Неблагих персонажей на вашей стороне, структура вашей хроники зависит от того, как долго вы хотите ее продолжать. Покадровые хроники позволят вам развить сложно спланированные идеи, эпизоды хорошо работают с очень краткими идеями, а хроники с противниками вашей партии позволят развить более сложные идеи. Если ваши игроки реально привязаны к своим персонажам и предпочитают длинные кампании, мифическая структура Путешествия Героя является великолепным способом показать развитие персонажа со значительными нюансами, если его несколько подстроить под Неблагих персонажей. Продумайте структуру сейчас – пожнете плоды потом.

Базовое руководство для антагониста

В каждой волшебной сказке есть злодей. Ни один Неблагой подменыш не похож на другого, но вне зависимости от того, рассказываете ли вы историю о

девятилетнем ребенке, который мажет девочкам косички клеем, или о мастере интриг, который готов сжечь городской квартал, чтобы доставить неудобство своему сопернику, все противники имеют одну общую черту: у них есть причина для того, чтобы поступать так, как они поступают. Чем лучше мотивация у злодея, тем лучше история. Если мы не говорим об ограх, «злой» не значит «глупый».

Согласно законам физики, объект, находящийся в движении, останется в движении, пока на него не окажет воздействие другая сила. То же самое правило применимо и к законам драмы. Вне зависимости от того, изображаете вы протагониста или антагониста, персонаж имеет цели и будет преследовать эти цели, пока кто-то не выступит против него. Для этого персонажу нужна мотивация. Если мотивация хороша, история имеет смысл; если действия злодея являются лишь препятствием для героя, то история слаба. Убедитесь, что у вас есть обоснование для действий противников в ваших хрониках.

Покадровые хроники

Возможно показать эволюцию персонажа со временем, не проводя игру каждый день следующие несколько месяцев. Эпические приключения показываются лучше всего, если вы позволяете большому количеству свободного времени пройти между сессиями. Сохранение долгосрочной структуры с использованием «кадров» развивает историю в целом, отрывая нас от структуры хроники, где мы отслеживаем повседневную жизнь персонажа.

Например, предположим, что вы желаете сделать хронику про Благого Ши, который потерял свою истинную любовь и пал в порочные объятья Теневого Двора. Мы хотим посмотреть, как его характер разовьется в течение года, и в конце, он либо реализует свое Неблагое Наследие, либо найдет искупление либо будет уничтожен. На его пути другие Неблагие Подменыши (то есть другие персонажи) будут помогать ему в его «Путешествии злодея». Так как же мы это реализуем, если мы не планируем писать роман-фэнтэзи в пяти томах?

Сначала приблизительно прикиньте, сколько продлится хроника. Хотят ли ваши игроки, чтобы она имела открытый конец? Если это так, что установите, что между сессиями будет проходить одинаковое количество времени – скажем, одна неделя или один месяц. Целью каждой сессии будет рассказать полное приключение каждый день, оставив в конце достаточно времени для того, чтобы игроки объяснили, чем их персонажи будут заниматься между приключениями. Минусом подобной структуры, однако, является то, что мы можем так и не добраться до удовлетворяющего всех конца.

Если в хронике имеется конечное число сессий, мы можем спланировать, в какое время года пройдет действие следующих нескольких глав. Это использует одну из сильных сторон линейки «Подменыши: Греза»: у на есть детальный календарь для общества Китэйнов. В таком случае, мы можем провести вступительную сессию, посвященную Самхайну, главу из трех сессий, действие которых происходит в канун Нового Года, политическую сессию, проходящую на Бельтайн, и очень опасную миссию, действие которой

происходит в день Середины Лета, и которая займет, по крайней мере, две сессии. Таким образом, у нас уже есть семь игровых приключений.

Так как мы хотим иметь логический конец истории, чтобы испытать лидера клики после всего, через что он прошел, давайте сделаем временем действия последней сессии снова Самхайн. Либо персонаж научился чему-то в течение своего пути (и возобновил Благую жизнь, выполняя цель Благого Наследия), либо он не смог это сделать (и проклят жить Неблагой жизнью, будучи отрезанным от своих высоких идеалов). Также имеются и другие возможности; персонаж может решить, что быть Неблагим куда более правильно, чем быть Благим; может провалить задачу настолько, что его принесут в жертву; члены его клики станут Благими, а он останется Неблагим, и тому подобное. Мы не должны описывать каждую деталь каждого шага пути, но с помощью нескольких кадров, снятых в разное время года, мы можем догадаться, куда персонаж направляется.

Разумеется, покадровая хроника не обязательно должна заканчиваться с завершением пути персонажа. У нас еще есть партия персонажей, и мы можем перевести фокус сюжета на них в следующей хронике. Возможно, двое из них влюбятся друг в друга, и их чувства пройдут испытания вмешательством Подстрекателя. Возможно, остальная клика решит выдвинуть кого-то из других фей в качестве претендента и захватить фригольд. А может, они просто заключат союз со стаей Шабаша и будут работать Глушителями следующие шесть месяцев. Поддержание

долгосрочной цели, которому помогает структура Неблагого календаря, делает это возможным.

Эпизоды

Любой партии надо время от времени переключаться на что-то другое. Эпизод – это шанс выжать максимум из ваших злобных идей для Неблагих персонажей. Преимущество тут в том, что можно быть настолько злым, насколько у вас это получится, и не пострадать от последствий. Сколько раз вы убивали месяцы, отыгрывая персонажа, пока не добрались до момента, когда больше не хотели рисковать его будущим? В игре в реальном времени действует старая поговорка «Выигрывай по-крупному или проигрывай по-крупному». Это является частью веселья в эпизодах. Кто вообще сказал, что выжить значит «победить»? Уйдите со сцены во вспышке лучей славы в эпизоде и рискните всем!

Эпизод не обязательно должен длиться только одну сессию, и он вполне может вписаться в общую структуру вашей хроники. Так как персонажи Те6невого Двора часто выступают антагонистами для вельмож и Благих персонажей, тот эпический беспорядок, который ваши игроки создадут за одну неделю с группой предварительно сгенерированных персонажей в рамках эпизода, может стать начало проблем, с которыми их обычные персонажи столкнутся в следующие три-четыре сессии. Может быть, вы слышали историю о бунте, который случился в Лос-Анджелесе, пока вы отдыхали в своем фригольде в Сан-Франциско. Кто сказал, что ваша партия не может взглянуть на ситуацию поближе и посвятить один вечер описанию истории бунта? Детализация вашей

хроники возрастет, а в процессе все игроки смогут отдохнуть от рутины, если это можно так назвать.

Но стоит помнить одно: В подобных приключениях часто бывает много трупов. Если вы проводите эпизоды в той же локации, что и регулярную хронику, вы можете в процессе потерять несколько важных фоновых персонажей (если только они не были вырваны из сюжета хроники или не проявили большую сообразительность). Если эпизод отыгрывается в другой локации, имеющей лишь некоторую связь с остальной игрой, это позволяет донести послание о летальности Теневого Двора, не нарушая политику вашей текущей хроники.

Большим преимуществом этого типа приключений является то, что они могут бросить вызов вашем игрокам. Например, те игроки, которые боятся, что застряли в качестве «актеров одной роли», получат возможность оторваться от привычных шаблонов. Вы отыгрываете прекрасную и чистую Благую принцессу-ши, но сможете ли вы также отыграть красную шапку- анархиста? Эпизоды дают возможность изучить границы ваших возможностей и заглянуть за них, а именно в этом и заключен смысл повествования.

Персонажи-соперники

Если ваши персонажи Теневого Двора хотят взаимодействовать с персонажами Благого или Неблагого Дворов в одной партии, достаточно интригующим способом организовать их взаимодействие является Соперничество. Есть несколько способов это отыграть:

Первым способом является включение членов Дворов в ту же сессию, что и остальных персонажей. Если вы хотите сохранить их секреты, вам потребуется провести некоторое количество тайных конференций и переданных по секрету записок. На виду предатели или вербовщики опишут то, против чего другие персонажи не возражают; а скрыто они осуществляют закулисные махинации. Такой сюжет требует более «интеллектуальных» персонажей Теневого Двора.

Второй метод – отыгрывать параллельную историю для двух групп. Это довольно сложно, но в главе о Повествовании основной книги правил «Подменыши: Греза» дается на этот счет несколько советов. Полезно, если участники могут разделить игрока и персонажа. Фраза «я знаю об этом, а мой персонаж нет» весьма актуальна в таком случае. Но следует предупредить: хотя у игроков может возникнуть искушение открыть детали сюжета «вне отыгрыша», это может разрушить целостность истории. Кроме того, отложите правила для отыгрыша боевки в резерв. Если вам очень повезло с теневой кликой, вам не придется заканчивать весь сюжет большой дракой.

Третий метод включает построение истории, которая позволит двум группам взаимодействовать с сюжетом по отдельности. Один вечер вы посвящаете описанию истории с точки зрения Теневого Двора; на следующий вечер Благой Двор пытается собрать куски мозаики. Например, клика Глушителей может украсть магический артефакт у Благого герцога одним вечером, а группа персонажей, которые служат герцогу, могут попытаться раскрыть преступление и выследить похитителей следующим вечером. Можно

отыграть и обратное: Благой Двор может посвятить вечер попыткам убедить герцога, что ему надо усилить безопасность во фригольде, перед тем как они отправятся на очередное приключение; а в следующую сессию во фригольд вламываются члены Теневого Двора и совершают попытку убийства.

Чем больше вы пытаетесь комбинировать эти три метода, тем более странными станут ваши сессии. Очень скоро вы будете передавать сообщения, которые не значат вообще ничего (чтобы сбить игроков с толку), приглашать второго Рассказчика, чтобы отыграть критические конфронтации в стороне от остальной партии, и рассказывать в самый последний момент, что герцог, которого пытается убить клика Глушителей, является персонажем, которого один из игроков отыгрывал три месяца назад. Ведите записи, будьте справедливым Рассказчиком, и да прольется кровь там, где это можно и нужно.

Краткое руководство по путешествию злодея

Классической моделью для хроники Теневого Двора является архетип Путешествия героя. Миф и судьба имеют значительный резонанс в мире подменышей. Свобода, предоставляемая Неблагим Наследием – шанс поистине открыть истинного себя, вне зависимости от того, какой ужасной эта истинная сущность окажется – манит персонажа последовать пути тьмы.

Феи обычно свободны решать, желают ли они следовать путем света или путем тьмы. Следовать Благому наследию означает отдаться своим благородным идеалам. Благие герои

следуют путем чести, соблюдают кодекс чести и верят в любовь. Однако несовершенный мир не всегда уважает эти идеалы. Когда они оказываются попраны (что часто и случается), раненый подменыш сдается на милость недоверия, скептицизма и сомнений. Он предается темной стороне и поворачивается к своему Неблагому Наследию.

Для героев реализация Неблагого наследия – исследование темной стороны себя. В парадигме Путешествия героя, отдаться Неблагому наследию – сродни «сошествию в подземный мир». Герой подвергается испытаниям, и если он вернется в нормальный мир, эти испытания сделают его сильнее и мудрее. К сожалению, не всем дано сбежать из подземного мира. Некоторые остаются Неблагими по собственному выбору, предпочитают доверять инстинктам, страстям и импульсивному желанию перемен. Этапы такого путешествия, основанные на «хронике из 12 шагов» основной книги правил, описаны ниже.

Обычный мир: Действие первого этапа хроники такого типа происходит в обычном мире. Либо это мир смертных, в котором главный герой жил до того, как стали феей, мир Благих, который герой знал до того, как столкнулся с трагедией, или мир Неблагих, знакомый главному герою до того, как его завербовали. В партии проще всего, когда история фокусируется на одном персонаже с самого начала. Другие персонажи либо сопровождают его в его путешествии, либо имеют важное значение в жизни главного героя. Грядущие испытания проверят на прочность отношения между членами клики, так что способствование

созданию сильной связи между членами клики на этом этапе упростит проведение хроники в дальнейшем.

Призыв к приключениям и отказ на призыв: Призывом, в данном случае, является событие, которое способствует тому, чтобы герой свернул с пути света и отдался своему Неблагому Наследию. Для смертного это будет обстоять иначе, чем для Благого или Неблагого подменыша. В любом случае, призыв одинаков: критичное для сюжета событие, которое разрушает жизнь, какой герой ее когда-то знал, или трагедия или откровения, показавшее ему путь злодея.

Эта задача становится более простой, если заранее разобраться с искушениями Неблагого Наследия персонажа. Что именно такое произошло с персонажем до Кризалиса, что породило этот конкретный вариант судьбы? Люди часто живут, отрицая свое несовершенство и недостатки, и потребуется достаточно много времени и усилий, чтобы превратить нормального и вежливого человека в преступника, чудовище или ступившего на кривую дорожку негодяя. Однако в душе каждого имеется потенциал ступить на такой путь.

Встреча с наставником: Наставников в подобном типе историй обычно выступает лидер клики, мастер интриги или подстрекатель, в зависимости от ценности постоянного рекрута. Секрет тут заключается в том, чтобы определить, является ли информация, которую предоставляет наставник, правдивой (обосновывая отвратительные деяния, которые будет совершать персонаж) или ложной (уводящей героя в путешествие путем предательства и манипуляций).

Одной из распространенных техник является спланировать вербовку и обвинить в трагедии Благого подменыша или высокородного аристократа. Подстрекатели и манипуляторы, которые используют подобные типы техник, занимаются Опустошением в больших масштабах, и реализация этих планов принесет пользу и им, и Теневому Двору. Это идеальная завязка для приключений, в которых персонажи являются Неблагими только некоторое время. Они пытаются отомстить своим предполагаемым врагам, узнают правду, а затем наносят ответный удар по ублюдкам, которые использовали их в своих планах, искупая свои преступления и вновь возвращаясь на Благой путь.

Но есть и хроники, в которых действия Теневого Двора легко обосновать. Благие могут многое о себе воображать, но это не всегда означает, что они справедливы… или даже правы. Благая сущность подменыша может прощать слишком многое, но если негодование в его груди возрастает сверх меры, только Неблагая тень может свершить месть. Если у Теневого Двора поблизости есть шпионы, они помогут этому подменышу свершить свое отмщение.

Преодоление порога: Когда злодей вступает в банду, заговор или культ, первым порогом на пути злодея обычно является совершение первого преступления. Злодей должен доказать, что способен совершать действия, которые шокировали его в прошлой жизни. Первый удар всегда самый тяжелый, но когда он нанесен, жизнь неблагородного эксплуататора становится почти привычкой.

Расширенные правила для Опустошения предлагают другие варианты, позволяющие установить этот первый

порог. В основном сюжете у клики будет задача, которую они должны выполнить в своем первом приключении. В подсюжете каждого персонажа первое Опустошение Неблагого подменыша вновь устанавливает связь между злодеем и окружающим миром. Мир отнесся к злодею плохо, и теперь он наносит ответный удар. Он оправдывает свои страдания, причиняя страдания другим.

Испытания, союзники и враги: Это самый долгий этап путешествия. Как только путь указан, начинается долгий спуск. К счастью, у вас есть достаточно «зацепок», на которых вы можете основать сюжет. Посмотрите хорошенько и внимательно на Дополнения ваших персонажей, посмотрите, как в это вписываются вспомогательные персонажи, и проверьте, как испытать Наследия ваших персонажей. А второй набор зацепок, который у вас есть – это семь пунктов Манифеста. Каким именно пунктам следуют персонажи? Какого рода клику вы создаете? Распутывая нити сюжета, предложенные им, персонажи движутся к кульминации своего пути: суждено ли им выбраться из подземного мира?

Вам также следует спланировать, кто будет вашими противниками в этой части хроники. Персонажам придется медленно узнавать, кто им противостоит, так что это может включать некоторую долю техники «концепции недели». Если вы выберете один или два набора противников, вы можете основывать сюжет на этих противниках без ослабления сюжета хроники. Если вы будете подкидывать слишком много потенциальных противников, игроки займутся изучением новых дополнительных книг для

каждого приключения или охоты на Монстра Недели и игра на этом и застопорится.

Глубинная пещера: Первые несколько приключений зададут тон самому сложному препятствию – самой нижней точке в путешествии злодеbя. Персонажи сблизились друг с другом, преодолевая препятствия, развивая свое сознание и вою тень, и оттачивая свои навыки. В Глубинной пещере встреча с самым опасным врагом также оттачивает их души и дух. Закалка сердец героев, которая произошла в ходе последних нескольких приключений, происходила, чтобы они могли с честью встретить этот этап путешествия.

Главное испытание: Ниточка за ниточкой, клубок сюжета разматывается, чтобы представить вам ту силу, которая манипулировала сюжетом из-за кулис. Им может оказаться как тот самый Наставник, что организовал падение вашего злодея, так и могущественная Благая фея – в прошлом друг и союзник. В любом случае, кого-то или что-то надо повергнуть. Встречаясь с этим соперником, персонажи встречаются со своими «я» и ставят под вопрос свои жизненные ценности.

Вознаграждение и дорога назад: На этом этапе истории вы уже будете хорошо представлять себе, преодолеют ли ваши персонажи свои Неблагие натуры и завершат хроники как Благие феи, или останутся злобными бунтарями надолго. Четких и простых правил на что-то столь эфемерное, как выход за пределы своей сущности, не существует. Преодоление недостатков в значительной мере зависит от мотивации персонажа. Опять же, ни один злодей и ни одна тень не действуют без мотивации. Как только недостаток

исправлен, рана зажила, возмездие достигнуто или любовь найдена вновь, мотивация тени исчезает.

Имеется, впрочем, несколько инструментов, могущих помочь Рассказчику в построении развязки. Прежде всего, при обсуждении пунктов опыта, полученных в конце сессии, одним из популярных вопросов является то, что узнал персонаж. Это отличный шанс сконцентрироваться на направлении развития персонажа. Если истиной стабильно являются откровения вроде «И все же, нет чести среди воров» или «Никогда не верь слепо в любовь», это явный признак того, что Благого откровения явно не стоит ждать. Фактически, некоторые игроки ненавидят мораль в любой форме, и «отрывание» в условиях Теневого Двора помещает их в их естественную среду. Лучше запаситесь черными свечами.

Однако, подведение итогов в конце вашей сессии – это возможность взглянуть на дорожную карту вашей хроники и изучить лежащий впереди путь. Когда вы приближаетесь к концу вашей истории, это становится еще более критичным. Разговор о важных этапах конкретной сессии, обсуждение возможностей развития персонажа и обсуждение мотивации, которую преследует персонаж, обеспечивает ясную картину. К моменту того, как глава или хроника подойдут к концу, игрок и Рассказчик будут ясно чувствовать, останется ли персонаж верным теням или пробудится от кошмара.

Последний порог и возвращение: Этот этап закладывает катарсис для данного типа хроник «Теневого двора». Последним порогом в этом случае является оценка путешествия героя. Желает ли он продолжить жить Неблагой

жизнью или преодолел это стремление? В этом типе хроники, персонажу не обязательно возвращаться в тот мир, который он знал. В этом случае, злодею предстоит долгий, трудный путь навстречу Бесконечной Зиме, если только вы не планируете вернуть ему честное имя в вашей следующей хронике. Либо баланс будет восстановлен, либо злодей встретит свою трагическую судьбу и останется проклятым.

Опять же, Неблагой календарь поможет вам с развязкой. Общество – будь то Благой Двор, Неблагой Двор или Теневой Двор – признает изменения в персонаже по окончании пути. В итоге герой сможет взять все, что он узнал, и принести это обратно в мир. В процессе, вы снова определите, что значит быть Благим или Неблагим, но самое важное то, что вы снова определите, что значит быть человеком. В конце концов, именно на этом основано создание хороших историй и воссоздание мифов.

Заключительное слово

Как и в случае со многими «темными» играми, приключения «Теневого двора» можно разделить на две категории: кровопролитные и нет. Если вашей душе угодно превратить сессии «Подменышей» в кровавую баню, в правилах нет ничего такого, что вас остановит. Если вы действительно испытываете жажду крови, пара черных точек в листе вашего персонажа вас явно не остановят. Но изобретательный Рассказчик, с другой стороны, может сделать из вашей игровой жизни сущий ад.

Прежде всего следует отметить, что персонажи, которые часто убивают, становятся пешками для тех, кто не любит

марать собственные руки в крови. Маньяки-психопаты часто оказываются нажимающими на курки в интересах манипуляторов, которые дергают их за ниточки. Короче говоря, они становятся «шестерками». Теневые феи, которые убивают слишком уж свободно, просто напрашиваются на то, чтобы ими попользовались и выбросили. Помните, что мастер интриг может как помочь клике, так и помешать ей. Если полиция появится как раз не вовремя, когда клика осуществляет свой план… что же, не одна клика была загублена Банальностью за решеткой тюрьмы. Если мастер интриг предаст забывшую об осторожности клику, он получит Гламур, и никто не будет возражать. Осторожные и стильные феи приобретают Престиж, но слишком безрассудных маньяков постоянно используют как «шестерок», а затем выбрасывают. При этом выжившие члены их клики приобретают репутацию, от которой сложно избавиться.

Во-вторых, следует помнить, что Живые картины заключаются ре только в простом убийстве своих врагов. Могущественные члены Теневого Двора, живущие адреналином охоты, скорее предпочтут стильно избавиться от своих противников. В конце концов, это намного упрощает добычу Гламура. Медленное уничтожение врага путем распространения Банальности вокруг него доставляет куда большее удовольствие и куда более сладостный вкус мести, чем когда какой-нибудь бандит просто выстрелит ему в спину. Еще более сладостным является разрушать жизнь вашего врага, пока он не перейдет на Неблагую сторону и не станет вашей пешкой. Зачем убивать, когда можно

совратить? Убийство приводит к расследованию, но ни один человеческий следователь еще не арестовывал никого за использование Банальности в качестве оружия.

Но опять же, может быть, ваша партия предпочитает окрашивать стены кровью. Каждому свое. Съешьте пару бифштексов с кровью, посмотрите перед игрой несколько фильмов про зомби, а затем посвятите четыре часа броскам кубиков. Наслаждайтесь. Но если вам начнут надоедать убийства, помните, что им существует альтернатива.

Глава седьмая: Самайн

Let the Wild Rumpus start!

– *Max, Where the Wild Things Are*[33]

Осеннее равноденствие знаменует собой одновременно и начало, и конец Неблагого календаря. Со времен Раскола, ритуалы Самайна стали более многочисленными и изощренными. В силу традиций, многие фригольды и королевства обладают схожими подходами к проведению этого празднества, хотя, в то же время, простолюдины и представители Теневого Двора в каждом из них отмечают данное событие в соответствии с собственной изобретательностью, распущенностью и порочностью.

Из-за того, что вуаль между двумя мирами в этот день становится исключительно тонкой, очень немногие из тех, кто принимает участие в церемониях Самайна, ухитряются в дальнейшем вспомнить то, что же в действительности происходило там. Следует отметить, что это относится и к другим сверхъестественным существам. Только Подстрекатели, которые владеют соответствующими магическими ритуалами, и Ритуалисты, которые находятся под их непосредственной защитой, сохраняют полные воспоминания о происходящем. Вполне естественно, что в дальнейшем они прикладывают все силы для того, чтобы использовать данную информацию в своих целях. То, что

[33] А теперь, мы устроим чудовищный тарарам!

– *Макс, «Там, где живут чудовища»*

было сокрыто, становится истиной, а использование былых тайн позволяет открыть новые истины.

Адская Ночь

Как уже упоминалось неоднократно, многие Китэйны начинают отмечать Самайн еще за ночь до его фактического наступления. На протяжении многих столетий определенные астрологические факты настойчиво игнорировались и, в силу этого, Самайн каждый год отмечается в один и тот же день. В предшествующую ему ночь, Неблагие паки, бестии и красные шапки отдают дань уважения 30-ому октября, что сопровождается резкими всплесками вандализма и насилия. Финальным результатом этого становится безумие Адской Ночи. Бушующие на улицах клики выбирают определенные места для совершения жертвоприношений. Это может быть частью предварительно разработанного плана, связанного с замыслами их господ, но, не в пример чаще, данные события становятся спонтанным следствием наступления Адской Ночи, в ходе которой Неблагие стремятся собрать побольше Гламура и совершить как можно больше Осквернений до того, как начнется Самайн.

Обман или Противостояние

Смертные достаточно хорошо знакомы с некоторыми из традиций этой ночи. Школьные учителя на территории всех Соединенных Штатов рассказывают о том, как обычные сельские жители старались защитить себя от злых духов с

помощью тыкв, тарелок с едой и усиленной бдительности. В результате этого, как у человеческих детей, так и у Детей народа Китэйнов, есть прекрасная возможность переодеться в пугающие костюмы и наесться конфет просто-таки до тошноты. Тем не менее, так считают смертные. На самом деле, истинные легенды о Самайне были в немалой степени искажены, конечной целью чего была коммерциализация праздника, а так же распространение более «корректного» варианта одной из величайших ночей года. Несмотря на это, даже Неблагие простолюдины используют определенные элементы Хэллоуина в своих церемониях, что позволяет им не только скрываться за маской обыденности, но и, в некоторой степени, издеваться над самим человеческим праздником.

Детям очень нравится это время года, особенно в том случае, если им предоставляется возможность слегка набедокурить. Разбивание тыкв, намыливание окон и запугивание человеческих детей представляют собой наиболее невинные шалости. Неблагие Китэйны, владеющие колдовством Маски, способны предоставить человеческим детям уникальную возможность ощутить на своей шкуре, чем же в действительности должен быть этот вечер. Скрываясь под маской смертных, за которыми они наблюдали в течение года, некоторые подменыши, в полном соответствии со своим именем, меняются местами с человеческими детьми. Другие представители клик Китэйнов предпочитают раздавать детям сладости, наполненные Гламуром, после чего устраивают для них небольшое путешествие в мир кошмаров. Вдохновение, которое обретают в этот день Неблагие, оборачивается

долгими месяцами ужасающих снов для их несчастных жертв.

Скрытность или Капризы

Представители Благой аристократии, которые стремятся продемонстрировать смирение, так же довольно часто обращаются к переодеваниям. В другое время года, аристократы, которые изображают из себя простолюдинов, делают это для того, чтобы попытаться узнать, что же думают о них их подданные. К сожалению, простые Китэйны зачастую оказываются гораздо умнее, чем считают их аристократы. В результате этого, они используют подобные ситуации для того, чтобы еще сильнее дезинформировать своих правителей. Тем не менее, в эту ночь Туманы Самайна способны сыграть немало шуток, и потому аристократы уже неоднократно отмечали, что в этот день подобные хитрости действовали не в пример лучше. Это единственная ночь, в ходе которой у них есть полная свобода того, куда идти, и что делать. Любой бросок переодевания или маскировки в ходе Самайна делается со сложностью -2.

Туманы Самайна стирают все воспоминания о действиях аристократов, но, в то же время, они, некоторым образом, помогают и их противникам. Если простолюдину удается обнаружить переодетого аристократа, то он, что вполне естественно, может попросить у него что-то за сохранение тайны его личности. Согласие, скорее всего, будет наиболее приемлемым выходом для аристократа, так как в том случае, если его обнаружат наличествующие у него враги, то последние вряд ли будут просить у него оказания какой-либо

услуги. В том случае, если просьба не будет выполнена до рассвета, простолюдины выследят аристократа и, скорее всего, потребуют с него плату с помощью более неприятных методов воздействия.

Неблагие аристократы обычно не занимаются подобными вещами. Они так же на время отказываются у своих титулов, но вместо подсматривания за простолюдинами они предпочитают принимать участие в более мрачных ритуалах. Кульминация (или надир) этих загадочных церемоний совпадает с Ритуалом Фантома, который начинается в ранние вечерние часы и завершается в третьем или четвертому часу.

Маска

Хотя данная практика не является общепринятой и обязательной, некоторые из фригольдов предлагают облачиться в маскарадные костюмы всем тем, кто оказывается в их пределах. Учитывая то, что личность феи в лучшем случае является достаточно ненадежным понятием, несложно представить себе ту легкость, с которой она отметается в эту ночь. Исключительно талантливые создатели масок и костюмов предоставляют всем гостям поддельные личины, за которыми они смогут скрыться на некоторое время, тогда как самые гениальные творцы способны создать такие образы, что угадать истинную сущность того, кто скрывается за ними, будет просто невозможно. В любом случае, наутро все они исчезнут. (В эту ночь лжи можно создать до пяти масок всего лишь за один пункт Гламура). Романтики, владеющие Наследием

Насмешник, часто воссоздают легендарные любовные истории в эту ночь, всячески издеваясь над ними и осмеивая их, причем некоторые заходят настолько далеко, что даже используют личины придворных влюбленных для того, чтобы похищать или обесчещивать объекты их привязанности.

Шутовской Двор

В соответствии с традициями, эта ночь является прекрасной возможностью для простолюдинов, которые хотят признать заслуги тех фей, которых в обычное время обходит внимание вышестоящих Китэйнов. Обычные феи, кандидатуры которых выдвигают на соискание подобных титулов, должны показать, чего они стоят, независимо от того, собираются ли они делать это посредством деяний или слов. Учитывая то, что на следующее утро все совершенное или сказанное прощается – и забывается – у простолюдинов появляется прекрасная возможность для того, чтобы продемонстрировать всю свою нелюбовь к аристократии. Объявление о необходимости воздаяния или отмщения кому-то из Благих или представителей аристократии, вполне может склонить чашу весов общественного мнения в пользу той или иной кандидатуры. Титулы, которыми награждаются особенно отметившиеся Китэйны, полностью соответствуют иерархии Неблагого Двора. Благие простолюдины так же могут победить в ходе голосования, но только в том случае, если они подвергнутся Падению (смотрите ниже).

Победителей ожидают короны и колпаки из папье-маше и лохмотьев, а так же всеобщее преклонение перед аристократией Теневого Двора. В менее цивилизованных

кругах, эти аристократы украшают себя костями и кусками плоти, а их багровые мантии окрашиваются человеческой кровью. Подготовка к подобным празднествам занимает немало времени и требует значительной осмотрительности со стороны организаторов. К счастью, человеческие жертвы в последнее время стали приноситься не в пример реже. Нам очень повезло, что мир, в котором мы живем, стал слишком цивилизованным для них.

Пир

В этот день Неблагие простолюдины так же демонстрируют свою щедрость и гостеприимство. В случае с большинством фригольдов, это проявляется в великом множестве столов, заставленных пищей. Немалое влияние на проведение пира оказывает сама природа фригольда. Некоторые пиры принимают форму изящных трапез с запеченными фазанами, воздушными тортами Самайна и несколькими бутылками вина. Тем не менее, сразу же после начала пиршества, гости, которые демонстрировали столь значительные претензии на высокую культуру, набрасываются на расставленные яства с бутылками кетчупа и кувшинами майонеза, разрывая пищу руками и соревнуясь друг с другом в том, кто громче рыгнет.

Вполне естественно, что так проходят не все пиры. Дети очень любят собирать горы конфет и сладостей, тогда как красные шапки предпочитают возводить храмы из мяса, где могут проводить свои церемонии все остальные феи. Для сатиров традиционный пир непременно включает сексуальное буйство и всевозможные оргии самых

неприглядных разновидностей. Достаточно часто, подобные развлечения становятся даже важнее самого пира; после первых нескольких часов многие из представленных на столе продуктов становятся неотъемлемой частью оргии. Тем не менее, это происходит не всегда. В ночь страсти, похоть и обжорство считаются достоинствами, и потому тот, кто обычно не отдается им или же тот, кому это вообще запрещено, может хотя бы немного отвести душу.

В эту ночь так же проводится множество турниров и соревнований и одним из них является состязание обжор. Сатиры и другие представители рода Китэйнов, которые склонны к распутности, проводят свой собственный турнир, который именуется Пиром Сатира. Основной его задачей является определение того, кто сможет провести самых невинных и целомудренных представителей общества через лабиринт наиболее извращенных и необычных сексуальных утех. Жертвы Пира могут быть зачарованы, но, при этом, они должны принимать во всем этом участие исключительно по своей воле – в конце концов, это соревнование не только в технике секса, но и в искусстве соблазнения. Чаще всего для этого используются зачарованные смертные, хотя некоторые сатиры предпочитают обращаться к представителям второй своей половинки.

То, что красные шапки пируют за отдельным столом, уже достаточно давно стало общепринятой традицией. Этих могучих воителей ожидает долгая ночь турниров и состязаний и, невзирая на их ненасытный аппетит, они хорошо понимают, что обжорство может немалым образом повлиять на бойцовские качества воина. Горы недоеденной

пищи специально откладываются для их пиршества, как, впрочем, и разбитая мебель, обломки металла и другие деликатесы. В том случае, если в эту ночь гибнут невинные (хотя это является не слишком желательным), то как для красных шапок, так и для огров найдется еще и несколько человеческих тел, хотя, конечно же, прежде они будут использованы для украшения корон и мантий аристократии Теневого Двора в менее цивилизованных фригольдах.

Падение

Благим, которые ценят свою безупречность, лучше всего держаться подальше от разгульного веселья Самайна. Каждый, кто становится свидетелем событий, происходящих в эту ночь, подвергается немалому искушению, суть которого состоит в том, чтобы хотя бы ненадолго отдаться своей Неблагой стороне. Для того чтобы воспротивиться этому, необходимо сделать бросок Воли (сложность 9), набрав при этом как минимум четыре успеха. Благие, которым удаться успешно произвести данный бросок, должны повторять его в течение каждой порочной сцены, свидетелями которой они становятся. Тем не менее, если они наблюдают за частью церемонии, а затем сбегают, то у Неблагих клик, которые считают, что им недостаточно разгула Адской Ночи, появляется прекрасный повод для того, чтобы повеселиться.

В результате этого, многие клики в эту ночь очень любят охотиться на Благих, независимо от того, наблюдают они за проходящими церемониями или нет. Издевательства и насмешки, которыми сопровождается данный процесс, часто приводят к тому, что Благой выходит из себя или же

полностью теряет над собой контроль. Неминуемым следствием этого становится Падение. Эти почетные члены клик могут быть развращены или просвещены, в зависимости от того, с какой точки зрения смотреть на это. На рассвете, гость вновь возвращается к своему Благому Наследию, но оставшаяся часть клики может быть настолько впечатлена его поступками, что, возможно, они попытаются пригласить его и на последующие акции.

Представители существующих Неблагих клик решают, не заключить ли им новые союзы в эту ночь, присоединившись к новым кликам. Все связывающие клятвы теряют силу на время Самайна. Зачастую, уже долгое время существующие клики распадаются, но наблюдение за шуточными турнирами и повествованиями у Очагов способно изменить мнение Неблагих.

Для того чтобы уладить старые счеты или давнюю неприязнь между представителями одной клики, в эту ночь проводятся шутовские дуэли. Тем не менее, сам характер дуэли зависит от изобретательности ее участников. Теневые дуэли обычно проводятся на химерическом оружии, которое может принимать самые необычные формы. В расчете на это нокеры и гоблины часто устраивают распродажу своих товаров, в результате чего вызывающий определяет оружие, а вызываемый – место, в котором проводится дуэль. Рекомендуется, чтобы все это происходило в тайне, но, в любом случае, Туманы Самайна в эту ночь действуют в полную силу, и потому смертные, которым покажется, будто бы они наблюдают дуэль на заточенных бумерангах, проводящуюся на крыше, или же поединок на цепных пилах в

заброшенном здании, в конечном счете, так и не смогут поверить в это. Позднее, они будут считать это еще одним чудесным представлением, устроенным в честь Хэллоуина.

Повествование у Очагов

В полночь зажигаются Очаги и как верные Неблагие, так и развращенные Благие, собираются возле них, повествуя о своих величайших преступлениях, совершенных в течение прошедшего года. В ходе собраний у Очагов кое-кто может попытаться соврать, но достаточно часто за этими церемониями наблюдают развращенные аристократы Дома Гвидион. Представители Дома Эйлунд вообще очень редко принимают участие в подобных повествованиях. Довольно часто менее красноречивые феи выбирают специальных чемпионов, которые рассказывают эти истории вместо них. Многие из опытных клик приходят сюда для того, чтобы выбрать умелого рассказчика, который присоединится к их клике на следующий год, и будет воспевать их свершения.

Истории, которые удостаиваются наибольшего признания, восхищения или максимального количества неприличных смешков и предложений, передаются на рассмотрение более искушенному кругу экспертов. Подстрекатели обязательно присутствуют там, так как они, зачастую, учитывают эти истории при распределении Престижа и при понижении статуса неудачников. После того, как определяются победители, наступает черед Подстрекателей. Подстрекатель, которому удалось добиться наибольших результатов в течение года, остается таковым и на будущий год. Что же касается остальных, то они

становятся лидерами или стражами, уступая свое место новым правителям.

Гоблинские изобретения

Нокеры и гоблины любят соревноваться друг с другом, и потому для многих собраний Самайна достаточно типичным стало то, что за некоторое время до праздника (данный период может варьироваться от одной недели до одного месяца), один или два гоблина-Старца назначают импровизированную «выставку», на которой демонстрируются последние достижения технической мысли представителей этих китов. Результатом этого является церемония, сопровождающаяся немалыми разрушениями, так как многие из творений гоблинов не переживают эту ночь. Не слишком ценные разработки обычно используются в качестве «партийных наград» наиболее отличившимся Китэйнам, тогда как наиболее успешные изобретения взрываются под дружное ликование Шутовского Двора.

Отдельной категорией в рамках подобных «выставок» проходит изготовление химерического оружия. Эти творения испытываются в ходе турниров, хотя особенно любопытные неполадки считаются такими же ценными, как и их непосредственные функции. Тролли, красные шапки и огры, которые приобретают эти предметы, действуют на свой страх и риск. Наиболее экзотические предметы вооружения обладают большим потенциалом для произведения впечатления на толпу, но молодые подмастерья, работающие с химерическими алебардами и изысканными химерическими мечами, так же никогда не жалуются на отсутствие спроса.

Самые состоятельные и требовательные участники специально приобретают старые и уже практически нерабочие машины, которые посредством химерической «обработки» превращаются в эту ночь в колесницы и осадные орудия. Гламурные предметы, созданные в течение прошлого года, могут быть использованы в качестве оплаты, хотя многие нокеры пытаются попасть в наиболее престижные клики именно посредством демонстрации своих произведений искусства. К рассвету, большая часть обломков и остатков расходится по мастерским.

Умри, ублюдок!

Одно из главных искушений этой ночи состоит в возможности совершить убийство и остаться при этом безнаказанным. Именно с этим связано стремление мудрых Благих держаться как можно дальше от масштабных празднеств в честь Самайна, а так же собираться небольшими и хорошо знакомыми группами. Тем не менее, следует помнить еще об одной вещи: Даже если вам плевать на Закон, то вы все равно получите некоторое количество Банальности, убив фею в ходе Самайна. Светлые Дороги особенно забиты в эту ночь и Саван способен очень сильно «ударить» по тем глупцам, которым вздумается слишком фривольно вести себя со смертью. Убийство подменыша в эту ночь обычно приносит один пункт Банальности, вне зависимости от того, идет ли речь о Китэйне или Таллэйне, хотя некоторые Рассказчики способны увеличить это количество до двух или трех пунктов в том случае, если им захочется увидеть исключительно бескровный вечер. Кроме

того, невзирая на тот факт, что Туманы Самайна способны стереть свидетельства совершенных преступлений из разумов смертных, глаза фэйри (или носы огров) вполне могут дать немало намеков на личность убийцы. И, кроме того, зачем марать руки самому, если можно заставить выступить в роли убийцы кого-то другого...

Шутовские Турниры

Рыцари Теневого Двора избираются на ежегодном Шутовском Турнире. Хотя это состязание делится на множество категорий, все оружие, которое используется в его ходе, является химерическими. Обычно Турнир начинается с борьбы, драки на кулаках и метания богганов. Победа достигается или путем демонстрации своего превосходства над всеми остальными участниками, или же произведения впечатления на толпу, которая особенно ценит исключительную изобретательность или жестокость. Каждый победитель награждается титулом, который действует на протяжении всего следующего года.

К числу оружейных категорий относятся поединки на самых разнообразных предметах химерического вооружения, изготовлением которых в основном занимаются гоблины и нокеры. Результаты каждого противостояния записываются на гоблинском пергаменте и представляются одному из присутствующих Подстрекателей. Вследствие этого, многие воители Теневого Двора получают титулы, о которых они узнают лишь спустя несколько недель, когда им об этом сообщают Подстрекатели. Особенно почетными считаются

звания Грандмастера Двойных Цепных Пил и Рыцаря Великой Резни.

Турниры обычно завершаются поединком на машинах, что является традицией, уходящей своими корнями в конец 50-ых годов. В ходе поединков рыцарям обычно требуется помощь оруженосцев, которые управляют машиной, хотя некоторые тролли просто срывают крыши своих автомобилей и ведут машину одной рукой. Помимо этого, бойцы могут так же использовать мотоциклы, автобусы и даже химерических скакунов. Разбитая техника, оставшаяся после завершения турнира, достается гоблинам, которые затем используют ее в своих целях.

Оружие Бесчестия

Удачливые (или же наоборот, не слишком удачливые) подменыши могут обзавестись в ходе Самайна несколькими «партийными наградами» или призами.

Гоблинские цепные пилы

Это одно из самых распространенных «оружий бесчестия», которые используются на Неблагих собраниях. Хотя это гоблинское изобретение очень напоминает обычную цепную пилу, зубцы, находящие на цепи, претерпели некоторые изменения. К ним добавилось великое множество заостренных предметов, подобных осколкам стекла, лезвиям бритв, сломанным вилкам и обломкам ножей. Для использования этих воистину поразительных предметов вооружения требуется сделать бросок Ловкости + Фехтования (сложность 8). Гоблинские цепные пилы наносят до Силы + 7 кубиков урона (в зависимости от того, насколько

искусно они сделаны), но если бросок атаки оказывается провален, то каждая единица наносит один уровень урона самому владельцу. Хотя химерические цепные пилы только создают иллюзию отрезания конечностей при более чем пяти успехах, творения гоблинов вполне могут сделать это и в реальном мире. Они вам уже нравятся, не так ли?

Одновременное использование двух гоблинских цепных пил («Флорентийская Техника») увеличивает сложность до 9 и требует, чтобы их владелец разделил общее количество своих кубиков. Тем не менее, просто представьте, как это смотрится со стороны!

Гоблинские мушкеты

Это оружие, работающее на дымном порохе, является излюбленным атрибутом Неблагих празднеств. Гоблинские мушкетоны можно заряжать чем угодно, включая куски плоти, которые разлетаются во все стороны от гоблинских цепных пил. Для использования мушкета требуется бросок Ловкости + Огнестрельного Оружия, и, в том случае, если вам удастся добиться успеха, вы можете использовать до семи кубиков урона (опять же, в зависимости от того, насколько мастерски изготовлен мушкет). Если вы проваливаете бросок, то получаете соответствующее количество урона от этого катастрофического взрыва. Гоблинские снайперы часто покрыты множеством исключительно любопытных шрамов.

Вербовка

Лидеры и Неблагие эшу присутствуют практически на всех церемониях и ритуалах Самайна, выискивая

потенциальных рекрутов. Основными кандидатами являются угнетенные и забытые Благие, которые против своей воли вынуждены принимать участие в том, что происходит. В первую очередь, это связано с тем, что именно в подобных ситуациях проявляется их истинный потенциал. Тем не менее, даже те Благие, которые пережили Падение, обычно продолжают хранить молчание относительно своих Благих же союзников.

В это время под пристальным присмотром так же оказываются и те Неблагие, которые еще не принадлежат к Теневому Двору. Неблагой далеко не всегда должен совершить какое-то преступление для того, чтобы присоединиться к клике Теневого Двора, но обычно его представители связываются в ходе Самайна именно с теми, кто открыто высказывал свое презрение к Благим и аристократии.

Помимо этого, находятся так же безумцы, которые пытаются связаться с Теневым Двором ради отмщения или просветления. Простолюдины, стремящиеся осуществить вендетту, связываются на Самайн с теневыми кликами для того, чтобы изложить им свои обиды. В свою очередь, Неблагие могут связаться с аристократами или Ши, которые погрузились в отчаяние или столкнулись с некой трагедией, предоставляя им возможность стать частью безумного веселья Спектакля. Благие, которые принимают на себя Миссию Темнейшего Сердца, считают, что началу их пути лучше оставаться сокрытым под вуалью тайны, и потому Самайн является для этого лучшим временем.

Подстрекательство

В эту ночь могучие феи покидают свои тайные пристанища для того, чтобы лично встретиться со своими прислужниками. После долгих ритуалов жертвоприношений, исповедей и церемоний, они решают, кто из них наиболее подходит для того, чтобы выполнять обязанности Подстрекателей в течение следующего года. Тайные общества заключают новые союзы, а Китэйны приносят секретные клятвы, действие которых распространяется на будущий год. Обсуждаются великие замыслы и строятся планы отмщения.

Подстрекатели так же обсуждают, насколько успешным является продвижение семи заповедей Манифеста, и ведут долгие дискуссии относительно наиболее правильной их интерпретации. В конце концов, определяется время и место грядущих встреч и расположение нужных тайников, а затем представители собрания расходятся для того, чтобы принять участие в более личных ритуалах. Лишь немногие могут попасть туда, но именно на них производятся окончательные приготовления к наступлению следующего года.

Ритуал смерти слуагов

Учитывая то, что слуаги обожают секреты, ничуть не удивительно то, что они с радостью готовы воспользоваться чудесной возможностью насладиться откровениями мертвых, которая предоставляется им в эту ночь. Собираясь возле кладбищ, домов с привидениями и других мест, которые предположительно представляют определенную важность для мертвецов, они приглашают призраков присоединиться к

их церемонии. Между ними заключаются сделки и союзы, хотя немногие из этих договоров продолжаются дольше одного года. Слуаги некогда не забывают клятвы, которые они дают в эту ночь, хотя, в то же время, они иногда забывают те обстоятельства, при которых это произошло. Представители Теневого Двора в большинстве своем предпочитают избегать мертвых, но слуаги обладают правом заключать сделки с мертвецами без вмешательства или присмотра с их стороны.

Ритуал Фантома

В самом начале ночи, Неблагие аристократы пытаются связаться с феями, которые затерялись в землях мертвых. Черные птицы влетают в залы, где проводятся соответствующие ритуалы, и феи шепчут свои вопросы и послания этим фантомам. Они редко возвращаются раньше трех или четырех часов утра, и потому аристократы уединяются прежде, чем отойти ко сну, и с нетерпением ожидают ответа. Сжимая в руках перья, они записывают полученную информацию, хотя многие из этих странных записей могут показаться загадочными и непонятными на следующий день. (Практически всегда, все записанное на бумаге или посредством электроники медленно исчезает незадолго до рассвета). Если у мертвых фей возникают какие-то просьбы или запросы, то живые вновь отправляют им ответы до наступления утра, после чего фантомы наконец-то обретают заслуженный покой.

Пророчество

Провидцы Теневого Двора так же пытаются предсказать...или подтвердить...трагедии, которые должны произойти в следующем году. Любое колдовство, связанное с Искусством Предсказания и какими-либо несчастьями, получает -3 к сложности в эту ночь. Клики Ритуалистов обычно делают по одному пророчеству в час и передают результаты новоизбранным Подстрекателям в конце ночи. Тем не менее, им никогда не удавалось в точности предсказать то, кто именно станет новым Подстрекателем. События, происходящие на Самайн, слишком хаотичны и неожиданны, чтобы их могли предвидеть даже величайшие из Предсказателей.

За час или два до рассвета, Предсказатели проводят церемонию для новоизбранных Подстрекателей, желая удачи и всяческих успехов в будущем году. Учитывая то, что в ходе этой церемонии никогда не используются человеческие жертвоприношения, те немногие смертные, которым удалось уцелеть после изготовления церемониальных корон и мантий из частей человеческих тел, могли бы даже надеяться остаться в живых. Тем не менее, не следует забывать о том, что их ждут огры и красные шапки, которым как-то нужно компенсировать факт отсутствия еще одной возможности вдоволь попировать среди человеческих останков.

Легенда Небес

Существуют легенды о том, что самые могущественные Неблагие Аркадии могут в эту ночь вернуться на Землю, хотя с рассветом они должны будут покинуть Мир Осени. Тем не менее, в силу древних договоров, они не могут появиться

здесь в своем истинном обличье. Они связываются с самыми верными своими слугами из Теневого Двора, и те докладывают им о тех достижениях, которым им удалось достичь на Земле. В пророчествах говорится, что самые темные из Неблагих не могут вернуться на Землю до тех пор, пока Бесконечная Зима не станет реальностью, и потому самые успешные Подстрекатели Теневого Двора получают в эту ночь соответствующие инструкции. Шпионы из числа Детей-Таллэйнов, считают этот день стократ более чудесным и волшебным, чем Рождество. Как и в случае со многими событиями, которые тесно окружены Туманами, эти видения являются очень странными и сюрреалистическими. Использование Познания Гримуары позволяет определить значение данных визитов и то, что действительно скрывается за ними. Встреча с посланником из Аркадии считается огромным почетом.

Последняя Тайна

It’s not really a party until someone gets broken.

– attributed to a writer residing in Seattle[34]

Когда на горизонте появляются первые лучи рассвета, Туманы обретают наибольшую силу. За исключением Подстрекателей и тех, кто принимал участие в их ритуалах, никто из Китэйнов не помнит, что именно они делали и видели. Те, кому удается сохранить отрывочные воспоминания, чаще всего сталкиваются с короткими озарениями, отчасти напоминающими видения или аллегорические метафоры. Некоторые обращаются в поисках

[34] Вечеринку нельзя назвать таковой до тех пор, пока кто-то не сломается.
– приписывается одному из писателей, живущих в Сиэтле

истины к Гримуарам, но собрать воедино все осколки действительно очень трудно. (Персонажи могут лишь предполагать истинный ход событий на основе тех свидетельств, которые им удается обнаружить, даже если сами игроки прекрасно помнят происходившие события).

Тем не менее, все вышеупомянутое не распространяется на Подстрекателей, которые реализуют свои отвратительные планы на протяжении следующих за Самайном месяцев. Если не считать загадочных кровавых пятен, которые очень любят вычищать Неблагие богганы, обломков металла, которые используют гоблины, странных ран и кровоточащих ссадин, которые стыдливо прячут Благие гости, и полное отсутствие каких-либо церемониальных жертв, ритуал Самайна остается кошмаром, надежно сокрытым в глубинах подсознания...во всяком случае, до следующего года.

Глава восьмая: Известные (и не столь известные) Китэйны

Галерея известных Китэйнов

You have had all that money can give you,
But that wasn't enough.
You became a thrillseeker... thrillseeker... thrillseeker...
Kill for a thrill.
– sampled by Ministry in «Assassin»[35]

Ирталиен из Дома Эйлиль (Принц-клятвопреступник)

Пока Раскол не заставил его уйти из смертного мира – вместе с прочими ши – Ирталиен ап Эйлиль был всего лишь одним из многих распутных сынов Неблагого Дома. Разумеется, он заявлял о своем происхождении от самого Эйлиля, по линии одной из многих сестер основателя дома, но кровь не выделяла его среди множества прочих членов его династической линии. В Аркадии, однако, Ирталиен вскоре оказался лидером группировки молодых лордов и леди ши, сынов и дочерей королевских фамилий, которые презирали окружавшую их бессмысленную изысканность манер и стагнацию. Будучи старшим сыном правящей королевы Дома Эйлиль, Ирталиен был как раз в том положении, чтобы высказать мнение этой все более многочисленной части фей Аркадии. Сначала он спорил с правителями, пытаясь убедить их, что Аркадия не может оставаться отрезанной от

[35] У вас есть все, что вам могли дать деньги, но этого вам было недостаточно
Вы стали искателем острых ощущений…
Вы начали убивать ради острых ощущений.
– выборка Министерства из «Ассасина»

смертного мира. Когда его слова были встречены с презрением, он и его последователи организовали ряд инцидентов, направленных на то, чтобы путем шока вывести остальных фей из состояния безразличия. Когда и это не сработало, Ирталиен отказался от клятв лояльности старейшинам и объявил войну правителям Аркадии.

Хотя его армии, состоявшие из многих из храбрейших и сильнейших воинов тех земель, сражались яростно и отважно, они не могли выстоять против объединенных сил правящих домов. Многие соратники Ирталиена сдались или попали в плен. Наконец, Ирталиен и горстка его верных товарищей дали славный последний бой. Как удар последней надежды, принц дома Эйлиль попытался силой открыть портал в мир смертных, надеясь выплеснуть волну Банальности в Аркадию, чтобы ее жителям пришлось воссоединиться с миром смертных, чтобы сохранить столько Гламура, сколько можно.

Ирталиена схватили до того, как он смог привести свой план в действие, и он предстал перед старейшинами Аркадии для суда и наказания. Других бунтовщиков также судили и приговорили к изгнанию в мире смертных. Однако Ирталиена, в силу невероятной тяжести его преступления, ждала уникальная кара. Он был объявлен «клятвопреступником» королями и королевами Аркадии, и был приговорен к вечному заключению в промежуточной реальности, состоящей из Гламура и находящейся между Грезой и миром смертных. Из этого одиночного заключения он мог смутно наблюдать, что происходит в обоих мирах, но не мог взаимодействовать ни с одним из них.

Шли годы. Сколько – он не мог сказать, ибо время ничего не значило в этом месте без времени. Ирталиен понял, что может получать Гламур из собственных страданий, получая прозрение из своего жалкого существования. Понемногу, его силы возрастали, пока он не смог наконец установить контакт с чародейкой из Дома Эйлунд в Королевстве Пацифика. В итоге Ирталиен смог организовать свой побег из тюрьмы и попал в мир смертных, где он смог снова начать сначала свой поиск способа силой объединить Аркадию со смертным миром. К сожалению, заключение в пропитанной Гламуром реальности привело его почки на грань безумия, превратив когда-то умного и красноречивого бунтаря в маньяка и тирана, чей разум был изуродован Бедламом.

Этьен Дюбуа (Лицо Террора)

Рожденный в семье парижского сапожника в 1771 году, Этьен Дюбуа вырос в тот период, когда гнев по поводу высокомерной надменности французской аристократии и ее безразличного отношения к проблемам простолюдинов все более возрастал. Семья Этьена, которая жила немногим лучше, чем попрошайки и простые рабочие, старательно трудилась, чтобы просто выжить. Этьен прошел свой Кризалис летом 1789 года, на волне народного гнева, которой сопровождался штурм Бастилии.

Находившийся по соседству табор Неблагих троллей, красных шапок и нокеров, которые уже начали лакомиться той креативной анархией, которая буйствовала вокруг них, почувствовали окружившую Этьена волну Гламура и

бросились к нему. Они нашли только что появившегося на свет красную шапку в муках трансформации, окруженного группой солдат, которые вымещали свой гнев на толпу на кажущейся беззащитной цели. К тому времени, как они смогли спасти Этьена, лицо нового подменыша было окровавленной массой крови и плоти, которой даже целительный Гламур не смог вернуть нормальный вид. С этих пор Этьен стал преданным сторонником революции, находя, что его жажду крови и дикости более чем удовлетворяли те социальные возмущения, которые характеризовали Французскую революцию и последующую Эпоху Террора.

В 1792 году в Париже появилась первая гильотина. Этьен был очарован инструментом и быстро вступил в ряды палачей. Назвав себя Le Visage Du Peur («Лицо Террора»), этот красная шапка получал искреннее удовольствие от того, чтобы поднимать свой колпак палача на достаточно короткое время, чтобы жертвы успевали мельком взглянуть на его покрытое шрамами и изуродованное лицо – его личная месть за то, что он перенес во время Кризалиса. Этьен получал особое удовольствие от казни тех аристократов, в которых его восприятие распознавало Китэйнов. Им он заявлял, что лезвие его гильотины сделано из холодного железа. Это было ложью, но Этьен получал невероятное удовольствие от выражения полного отчаяния на лицах этих обреченных фей.

Как и многие другие в кровавые и непостоянные дни Эпохи Террора, Этьен в итоге оказался обвиненным в предательстве и приговоренным к казни. Он и немногие оставшиеся члены его табора бежали из Парижа в провинцию, где создали себе сомнительную репутацию

грабителей с большой дороги. Некоторые мерзкие деяния, совершенные бандитами, которых возглавлял Лицо Террора, попали в народный фольклор.

Смерть Этьена никогда не была задокументирована, хотя ходит множество слухов о его жестокой и кровавой участи. Многие Неблагие простолюдины – в частности красные шапки – считают его народным антигероем. В тех регионах мира, где происходят гражданские войны и бунты, среди фей частенько ходят слухи, что Лицо Террора возродился.

Тария Винтер

В отличии от большинства членов Дома Лианнан, которые появились из Грезы в Ирландии в 1969 году и предпочли остаться в Гибернии, леди Тария почувствовала соблазнительную песнь сирены Лета Любви и добралась до Сан-Франциско. Ее собственный музыкальный талант и склонность к музыкантам быстро сделали ее частью рок-н-ролльной революции, которой суждено было изменить понятие популярной музыки. Назвавшись Тария Винтер, она стала солисткой психоделической группы, называвшейся «Зимнее солнцестояние». Чтобы избежать контактов с ши Сан-Франциско, она выдавала себя за члена Дома Лиам, которая отказалась от своих благородных привилегий ради жизни среди простолюдинов. В тех немногих случаях, когда «Зимнему солнцестоянию» приходилось выступать на одной сцене с группой «Эон», организованной герцогом Эоном из Лена Золотых Ворот, она делала все возможное, чтобы свести к минимуму контакты с Благим герцогом.

«Зимнее солнцестояние» моги бы добиться славы на национальном уровне, если бы не та полоса неудач, от которой по неизвестной причине страдали наиболее талантливые музыканты группы. Уже через год после возникновения группы ее ведущий гитарист, Джонни Лайт, перенес нервный срыв и вступил в религиозный культ. Заменивший его Даррен Гилмор скончался через шесть месяцев от передозировки наркотиков вскоре после того, как он написал три лучшие песни группы. Динамичный виртуоз-гитарист, Малькольм Фроули, который стал любовником Тарии, продержался чуть больше года. Многие поклонники группы отметили, что беспрестанное волнение Тарии за здоровье Малькольма оставило свой след не ее здоровье, так как она заметно постарела за то время, что она и Малькольм провели вместе. Его безвременная смерть в возрасте 21 года от обширного инфаркта миокарда не удивила никого, кто был знаком с безбашенным стилем жизни группы. Удивительно, но после смерти Малькольма Тария, судя по всему, вернула себе молодость и красоту.

В итоге все усилия Тарии по привлечению талантливых музыкантов в свою группу перестали приносить плоды по мере того, как распространялись слухи, что участники «Зимнего солнцестояния» занимаются черной магией, и что сама группа проклята. Тария перебралась с группой в Лос-Анджелес, где она отыскала новый урожай талантов для продления своей молодости. За исключением Тарии, все участники первого состава «Зимнего солнцестояния» на данный момент мертвы. Усвоив свой урок после первого раза,

Тария теперь обрабатывает наиболее талантливых и боящихся сцены сессионных музыкантов города.

Эдна Бэйлер (Эдана из Дома Балор)

Революции нуждаются в средствах, и после возвращения в смертный мир, Эдана из Дома Балор посвятила себя сбору необходимых капиталов для поддержки вооруженных восстаний в Северной Ирландии и полудюжине других стран. Эдана сделала хороший выбор смертного тела для своей сущности феи. Будучи наследницей занимающей значительное положение в обществе англо-ирландской семьи в графстве Дерри, она наслаждается роскошью привилегированного класса, но при этом тайно переводит часть своего семейного состояния на покупку боеприпасов, оружия, взрывчатки и другого снаряжения для тех террористических групп, которые на данный конкретный момент являются ее любимцами. Кроме того, ее талант к сбору средств (как в Европе, так и в Америке) принес пользу и делу Теневого Двора, позволив его членам накопить собственные арсеналы сделанного на заказ железного оружия.

Темноволосая красавица с природным красноречием, которое позволяет ей очаровывать других, выуживая из них деньги и услуги, она стала одной из главных вербовщиков и апологетов Теневого Двора. Те Китэйны, с которыми она общается, вскоре начинают стремиться к той свободе и товариществу, которые, по словам Эдны-Эданы, сулит им бытие членами Теневого Двора. Некоторые позволили своей Неблагой натуре взять над ними верх, просто чтобы иметь

возможность оставаться с ней рядом. Ее шарм настолько велик, что многие верят, что Эдана испытывает к ним ответные чувства – даже если существуют доказательства противного.

Одевающаяся обычно в длинные юбки, крестьянские блузы и пестрые шали, Эдана является воплощением ирландской красавицы. Юбки также скрывают уродство, которое является частью ее права рождения члена Дома Балор – вывернутую лодыжку и ступню. Благодаря специальной обуви она может двигаться грациозно, несмотря на легкую хромоту, которую она не может скрыть, и медленность ее перемещений.

Образцы персонажей

Самое маленькое чудовище

Цитата: *Монстры совсем не страшные, если только не время обедать. Не желаете присоединиться к нам за обедом?*

Прелюдия: Мамочка говорила тебе, что монстров не существует. И почему только она тебе не верила! Так обидно, что тебе пришлось познакомить ее с Чудищем, которое живет под кроватью. И почему только ей понадобилось заглядывать в твой шкаф, когда твои новые друзья были так голодны?

Концепция: Когда ты были маленьким, твои лучшие друзья жили в вашем телевизоре. Самыми клёвыми из них были монстры. Папочка на самом деле не был монстром, что бы там мама не говорила, но когда он убирал куда-то свои бутылки виски, маме было слишком грустно, чтобы с тобой играть. Она держала тебя в своей комнате и никогда не разрешала быть свободным.

Теперь ты уже большой. Тебе пять лет, и в своем новом доме ты знаешь, как о себе позаботиться. Добрый тролль, который заведует вашим фригольдом, дает тебе любое количество спагетти и шоколадного печенья, какое ты пожелаешь, и когда все другие дети ушли, ты можешь играть с остальными монстрами. Тебе никогда не надо расчесывать мех или мыть когти, ты можешь говорить и делать все, что пожелаешь, пока тебя не поймали за этим старцы.

Советы к отыгрышу: Время игры никогда не заканчивается. Вы – дикое животное, которое занимается всем, чем пожелает, и делает что хочет. Если, впрочем, от этого будет польза вашей клике, они оставят вас себе до

момента настоящего веселья. Вы невинны, но аморальны. Короче говоря, вы свободны.

Порог Опустошения: Разрушение иллюзий

Снаряжение: Страшные книжки для детей, рюкзак, меховая игрушка и полпачки печенья.

Гоблин-пироманьяк

Цитата: *Хотите знать, почему я этим занимаюсь? Посмотрите на огонь, и найдете все ответы, какие пожелаете.*

Прелюдия: Никто не слушал тебя, когда ты взрослел. Мир вокруг тебя казался неправильным, но вы ничего не могли с этим поделать. Всякий раз, когда вы пытались выразить ваши мысли словами, вы не могли реально передать свои чувства. Теперь, по крайней мере, вы сможете заставить людей прислушаться, пусть они и не знают, что за происходящим стоите именно вы.

Мир – это бочка с порохом, и вы подожгли запал. После того, как ваша семья погибла на пожаре, который вы не устраивали, ваша жизнь изменилась навсегда. Вы кочевали с одной работы на другую, в вашей душе копился гнев, который вы не могли выразить, но первый поджог, который вы устроили, вывел вас из вашего Кризалиса.

Концепция: Вы работаете с пламенем, как художник. Вы являетесь экспертом в «кухонной» химии, и устройства, которые вы собираете, впечатляют сыщиков, которые пытаются вас выследить. Тот маленький пожар, который вы устроили в полицейском участке, не охладил их пыл, но теперь вы перебрались в другой штат, выиграв себе немного больше времени. Фригольд, который защищает вас, помогает вам, давая вам стабильную работу. У вашей клики есть

послание, которое следует донести до окружающих. Мир должен пробудиться, а вы выступаете в роли звонка будильника.

Советы к отыгрышу: Иногда проявляйте волнение, пока никто вас не слушает. Шепчите что-то сами себе до тех пор, пока вам не будет абсолютно необходимо что-то сказать, а затем взрывайтесь вспышкой идей и эмоций. Ваша жизнь течет примерно по тому же сценарию. Она тихая и спокойная, когда вам надо молчать, но когда ваши творения говорят, к ним прислушиваются все.

Порог Опустошения: Создание гнева.

Снаряжение: Плащ, химикаты по вашему выбору, свинцовая труба, солнцезащитные очки, ваша любимая зажигалка и очень подходящие для быстрого бега теннисные туфли.

Эшу-революционер

Цитата: Простите, мэм, вы являетесь зарегистрированным избирателем?

Прелюдия: И почему Человечество было к вам столь несправедливо? Может быть, ваши политические взгляды и являются слегка экстремистскими, но вашим единственным преступлением являлось то, что вы вступали в политические группы, которым требовалась ваша помощь. Вы вдохновляли их, а затем какой-нибудь «инцидент» все вам рушил. Казалось, что последние 10 лет были долгим сном. Теперь вы изменились, сон стал реальностью, а ставки в игре возросли.

Концепция: Вы провели слишком много ночей, ночуя на заднем сидении вашей машины, прогрызаясь через труды по

политической теории и споря в кофейнях. Если бы не ваше умение общаться с людьми, ваша жизнь давно бы уже пошла прахом. Пока вы не спорите о политике с теми людьми, которые дают вам еду и работу, вы как-то выживаете. А если вы слишком уж увлекаетесь спорами… что же, вам приходится «пахать» на черной работе, пока вы не сможете встать на ноги.

А как только вы приспособились, вы приспосабливаете вашу политическую теорию к интересам одной из местных радикальных группировок. Так как вы очень красноречивы, вы в итоге склоняете их к вашему образу мышления. В этом процессе вам помогает толика Гламура и немного применения Темных Искусств. К тому моменту, как вы закончили вашу работу, у вас есть группа смертных, готовых драться за вас, а если они выгорят в процессе – что же, всегда можно перебраться в другой город.

Советы к отыгрышу: Сначала, определитесь, кто сможет защитить вас в ближайшие несколько недель. Вам стоит сначала сконцентрироваться на отношениях с вашей кликой, а затем уже заняться смертными, которые смогут помочь вам добиться своих целей.

Порог Опустошения: Разрушение доверия

Снаряжение: Машина, выпущенная 10 лет назад, полбака бензина, багажник, полный наклеек на бампер, футболок и памфлетов, и дорожная карта.

Манипулятор-маккиавелист

Цитата: *В политике, любви или войне нет абсолютов – только стороны. Я покажу вам, как встать на сторону победителей.*

Прелюдия: Вы подозреваете, что вас изгнали из Аркадии по «политическим» причинам. Неудивительно, что большую часть времени в смертном мире вы провели, пытаясь попасть в коридоры власти – или, по крайней мере, поближе к ним. Вы являетесь членом Теневого Двора, Клинка Бельтайна и полудюжины других организаций смертных и подменышей, которых объединяет стремление в чем-то опередить конкурентов. Полезно и то, что ваша красота ши привлекает ненужное внимание со стороны тех, кто просто напрашивается на то, чтобы ими попользовались.

Концепция: Вы являетесь членом Дома Эйлиль, и манипуляция людьми у вас в крови. Ваша роль в Живой картине требует от вас разрушать существующие представления о лояльности, чести и доверии. Укоренившиеся взгляды и слепая преданность идеалам являются для вас предметом ненависти, и вы стремитесь открыть глаза окружающим на истинную природу мира – или по крайней мере, на вашу идею о правде. Вы показываете каждому собеседнику новое лицо, наслаждаясь их неведением о ваших планах. Когда они наконец попадаются в ловушку вашего обмана, тем более приятно открыть им правду в свете того, как они слепо вам доверяли.

Как смертные, так и подменыши, являются вашими пешками, и вы перемещаете их по доске политической игры, никогда не выдавая свои истинные политические склонности. Вы получаете удовольствие – не говоря уже о Гламуре –

манипулируя шоу из теней, а затем раскрывая вашу сеть лжи, нарушенных обещаний и грязных делишек, в которую вы втянули ваших жертв. Вампиры плачут кровавыми слезами из зависти к вашему таланту манипулятора.

Советы к отыгрышу: В мире много дураков, и вы можете учуять их за милю. Вы, впрочем, всегда предпочитаете приближать их к себе. Намного проще использовать кого-то, кто вам доверяет. Направьте его в нужном направлении и организуйте падение. Смысл игры в том, чтобы забраться наверх любым способом – и забыть имена неудачников, которых вы растоптали на пути. Впрочем, прежде чем их бросить, вы их пару раз поднимете и смахнете с них пыль – просто чтобы они думали, что вам на них не наплевать.

Порог Опустошения: Разрушение иллюзий

Снаряжение: Копия «Государя», мобильный телефон, биржевые отчеты, фото с компроматом на некоторых известных деятелей из числа «сильных мира сего»

Танцующий по лезвию сатир

Цитата: *Зажгите огни! Давайте танцевать до конца времен и наступления Бесконечной Зимы.*

Прелюдия: Вас всегда привлекало искусство и те, кто создавал миленькие вещи, восхитительно танцевал и завлекающее пел. Некоторые говорили, что вы влюблены в искусство; вы просто хотели выразить ваше восхищение самым интимным способом из известных вам. После вашего Кризалиса, когда вы в первый раз стали сатиром, вы поняли почему.

Затем что-то пошло не так. Вы начали чувствовать себя плохо. Много раз вы просыпались, не помня своего истинного «я». Никто не знал сначала, как эта болезнь называется; к тому моменту, как она получила название, она развилась уже до такого состояния, что вам ничто не могло помочь. В своей печали вы танцуете – танцуете до самого конца себя и того, что вам дорого. Если этому миру в любом случае суждено погибнуть, вы не заботитесь о том, чтобы сохранить себя насколько возможно, или о том, что случится с миром вокруг вам. Переживите все, что сможете. У вас осталось не так много времени. Конечно, вы возродитесь, но какая разница! Это будет уже совсем другое время и совсем другой вы. Да наступят темные наслаждения! Добро пожаловать на Неблагую сторону своей природы.

Концепция: Вы добровольно подвергаете себя риску, всегда доходя до предела. Вас не волнует, что другие думают о вас, и вы говорите все, что приходит вам в голову, не задумываясь о том, кого вы этим оскорбляете. Какого черта? Что они могут вам сделать, убить вас? Но вы же и так умираете. Почему бы не уйти со сцены стильно?

Советы к отыгрышу: Будьте первым в каждой новой ситуации. Испытывайте полное презрение к частной собственности. Играйте с опасностью. Настаивайте на том, чтобы испытать новые ощущения – особенно если они имеют вероятность убить вас. Ешьте рыбу фугу; пейте белладонну. Танцуйте на краю небоскребов. Охотьтесь на оборотней, вооружившись только серебряным чайным сервизом.

Порог Похищения: Игра со смертью

Снаряжение: Обычно ничего. Вы предпочитаете собирать вещи по пути по мере необходимости. Так ситуация становится более захватывающей.

Дитя-убийца из слуагов

Цитата: ... *А затем его башка взорвалась! Ну, вот так.*

Прелюдия: Мультфильмы утром в субботу, видеоигры, комиксы и ниндзя. Вам все это нравилось – когда вы могли приглушить звук и просто проматывать клёвый видеоряд. Очень рано вы решили, что убивать «плохих парней»- это весело. Плохими парнями для вас являются все, кто находится «на другой стороне», в основном слишком уж воображающие о себе зануды-ши. Ваш Кризалис наступил рано, и вы нашли ваш призыв: пуля из пистолета с глушителем в темноте, невидимая проволока, натянутая на ступеньке лестницы сразу после верхней. Для девяти лет вы просто отлично справляетесь. Три трупа только в этом году!

Концепция: Вы являетесь членом Детского Крестового Похода, завербованным сразу же после вашего Кризалиса старшими членами общества из-за ваших молниеносных рефлексов, удовольствия, которое вы получаете от «набора рекордных очков» и полного отсутствия каких-либо угрызений совести по поводу ваших действий. Для вас, убийства – это просто игра, как и все другие игры, в которые вы так хорошо научились играть. Вы убеждены, что после того, как вы покидаете место преступления, ваши жертвы встают, отряхиваются и собирают свои кусочки и потроха, а кто-то нажимает кнопку «Перезагрузка».

Советы к отыгрышу: Нацельте палец на людей и произнесите «пиф-паф» (тихо). Крадитесь за людьми и следуйте за ними, как тень, пока они вас не заметят, а затем прошепчите – «Поймал!». Приблизьтесь к людям и обнимите их (очень тесно за шею). Вы всегда практикуетесь. Когда-нибудь вы наберете абсолютный рекорд по очкам!

Порог Похищения: Отсутствует

Снаряжение: Пакетик с желатиновыми червями, рогатка и железная дробь (в мешке), карманная приставка «Нинтендо», пистолет с глушителем, выглядящий как водяной пистолет.

Уважаемые читатели, если в ходе прочтении перевода вы встретили ошибки перевода, опечатки, неточности или что-то еще требующее исправления, пожалуйста, сообщите об этом составителю. Сделать вы это можете по почте -

ivanov.alex56@yandex.ru

Заранее больше спасибо!